PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

TECH PlayStation

CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］

CD-ROM ENTERTAINMENT MAGAZINE

CD-ROM付き ¥1280

1997/5 May

SPECIAL CD-ROM 充実の体験版7本を収録!!

バルキリー変幻自在！驚異の3Dシューティング

『マクロス』 DIGITAL MISSION VF-X

熱きスピリッツを実感する3Dスポーツ格闘！

『FIGHTING NETWORK RINGS』

映像美と迫力の3Dシューティング

『ガメラ2000』

PS初、ハイパーリアルな3Dビリヤード

『キャロムショット』

爽快！フルポリゴンゴルフゲーム

『DOUBLE EAGLE』

虫たちの熾烈な戦い、戦術シミュレーション

『バトルバグス』

遊びごたえ十二分、傑作アクション

『ぐっすんぱらだいす』

こいつは見とかなきゃ！

MOVIE!! 話題沸騰のゲーム映像

大空で繰り広げるスリリングな3Dレース『レシプロヒート5000』

『こみゅにてぃぽむ』

『シティーブラボー！～CityBravo!～』

『FIGHTERS' IMPACT』

大好評！コミックアートの実力派が集結!!

人気ゲームコミックレビュー

『ブシドーブレード』高河ゆん、もんでんあきこ

『トゥームレイダース』竹本 泉、近藤敏信

『タクティクスオウガ』立木大和、松山花子、奥瀬サキ



ゲームをもっとおもしろくする

メモリーカード用セーブデータ

『ギャラクシーファイト』『チョロQ2』『闘神伝3』

『Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～』

『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』『ボクサーズロード』

話題沸騰！エンターテイメントコラム集

時にはデジタルなお話を……

執筆陣◎北久保弘之（映画監督）、佐藤 明（ズーム取締役）、桝田省治（ゲームデザイナー）、高田明美（イラストレーター）、ZUNTATA（タイトーサウンドチーム）、すぎやま現象（イラストレーター）、丹下 桜（声優）、岡野由香（パイオニアLDC）、杉山一郎（ゲームプロデューサー）、近藤敏信（ゲームクリエイター）、徳永秀勝（劇団主宰）、南原 順（作家）

遊んで見て創る

テックオリジナル番組

1 ムービーで理解する『海腹川背・旬テクニック講座』

2 ゲームに関するレアな映像を満載『VideoMania』

3 サンプルデータ収録『3Dシューティングツクール特別講座』

特集◎続々と登場する恋愛シミュレーションに迫る！

『恋愛ゲーム徹底分析』

ASCII

PlayStation™

いくぜ！会員100億人 プレイステーション クラブ 第4回

会員限定。プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97、ついに開催！

草地「ところで、新作ゲームイベントの準備は進んでいるのかしら？オーナーの私がアイドル活動でいない時も手を抜いちゃダメよ」小山「・・・秘書です、あなたは。それに準備は着々と進んでます。日程も会場も決まりましたしね」草地「やるじゃない。ご褒美あげなきゃ。はい、秘書♥草地直筆サイン。なかなか手に入んないんだぞー。小山さん、ラッキー！」小山「・・・そうですか。ちなみにイベント名は『プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97』に決まりましたよ」草地「え？この間の会議で『クサチマニアの集い'97』に決まったんじゃなかったっけ？」小山「違います」草地「でもまあ、これでイベントは成功したも同然ね。名前はちょっとダサイけど」小山「私も、ようやく東京以外の会員の方たちに喜んでいただくことができますよ。これまでゲームショーといえば東京だけでしたからね。愛知県の松野さんからも『次のゲームショーも東京だけですか？あれだけの規模のものは無理かもしれないけど、名古屋でもなんかやって欲しいなあ』なんてハガキをもらってたので気になってたんですよ」
草地「そうか、やっぱり4都市の新作ゲームイベントは待ち望まれていたのね。私の意見は正しかったのね！」小山「・・・私の意見です」草地「私、日本中の会員から感謝されちゃうわ。人気もうなぎ登り確実よ！どうしよう、これ以上ファンレターもらったら、草地、困っちゃう～」小山「とにかく各地の会員の方には今まで悔しい思いをさせてきた分まで楽しんでもらいたい。そのための企画もいろいろ考えてます。話題になってる新作ゲームが体験できたり、ほかじゃ手に入らないグッズがもらえたり…。企画段階なので実際に何をやるかはまだ言えないんですけどね。とにかくいろんな人にプレイステーションの楽しさを知ってもらいたい。その場で会員になれるシステムも作ったので、まだ会員じゃない人もたくさん来てもらいたいですね。絶対楽しんでもらえると思う」草地「すごーい！これで、プレイステーション・クラブの人気も不動のものになるわ。そして『秘書♥草地』の名前が日本中に知れ渡るのよ。『秘書♥草地』は日本を代表するアイドルになるのよ。うひゃひゃ。そうと決まればぐずぐずしてられないわ。さあビラ配りにレッツ・ゴーよ！」
—ちなみにSCEからフェスティバルに出展するソフトは『攻殻機動隊』『がんばれ森川君2号』『ベルデセルバ戦記』『ストリートゲームス'97』『アランドラ』など話題の数タイトル。他のソフトメーカーからも新作ソフトが多数出展される予定だ。見逃すなよ。ちなみに4月5日・6日には東京ゲームショーが開催されるぞ。もちろんこちらも新作ゲームやイベントが目白押しだ。乞うご期待。以下、次号。

これが、プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97の日程と会場ですよぉ。詳しいお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局、03-3266-7830までね。
(受付時間10:00～17:00/土・日・祝日は休業)

PlayStation CLUB FESTIVAL'97

福岡	4/13(日) 10:00～16:00	福岡ファッションビル8階Aホール 福岡市博多区博多駅前2-10-19
大阪	4/20(日) 10:00～16:00	大阪マーチャンダイズ・マート 大阪市中央区大手町1-7-13
名古屋	4/27(日) 10:00～16:00	吹上ホール(名古屋市中小企業振興会館) 名古屋市千種区吹上2-6-3
札幌	4/29(祝) 10:00～16:00	京王プラザホテル(エミネンスホール) 札幌市中央区北5条西7

*会場にてメンバーズカードを提示してください。会員とお友達2名まで入場できます。

今月のメアリーちゃん、酒井美雪さん19才。早寝早起きが得意だ！

プレイステーション・クラブ
新作ゲームイベントのお知らせ!!
札幌 SAPPORO 4・29
福岡 FUKUOKA 4・13
名古屋 NAGOYA 4・27
大阪 OSAKA 4・20
プレイステーション・クラブ



プレイステーション・クラブ
新作ゲームイベントのお知らせ!!
札幌 SAPPORO 4·29
名古屋 NAGOYA 4·27
福岡 FUKUOKA 4·13
大阪 OSAKA 4·20
絶対来てね♥
プレイステーション・クラブ
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
リフレイン ラブ
〜あなたに逢いたい〜
男女7人恋愛シミュレーション
標準価格6,000円(税抜)
絶賛発売中
©1997 Riverhillsoft Inc.
頭で考えてるだけじゃ、うまくいかないのよね。
ロックマン バトル&チェイス
バトルレース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
パーツしだいで凄いマシンになることも…
ゼビウス3D/G+
シューティングコレクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
最新作を含む4つのゼビウスが楽しめるのよ。
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ＊入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ。
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元に!(別々に届く場合もあります。)
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1−1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係・第4回」行
はがきの書き方
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:00、土・日・祝日は休業)
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
@ロケ地:鶴乃湯(プレイステーション・クラブ 千駄木保養施設)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

CD-ROMソフトの遊び方は、72ページからのマニュアルをご覧ください。

NewSoft

充実の体験版7本を収録!!

バルキリー変幻自在！ 驚異の3Dシューティング
『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』/バンダイビジュアル

熱きスピリッツを実感する3Dスポーツ格闘！
『FIGHTING NETWORK RINGS』/ナグザット

映像美と迫力の3Dシューティング
『ガメラ2000』/大映

PS初、ハイパーリアルな3Dビリヤード
『キャロムショット』/アジェンダ

爽快！ フルポリゴンゴルフゲーム
『DOUBLE EAGLE』/サンソフト

虫たちの熾烈な戦い、戦術シミュレーション
『バトルバグス』/バンタンインターナショナル

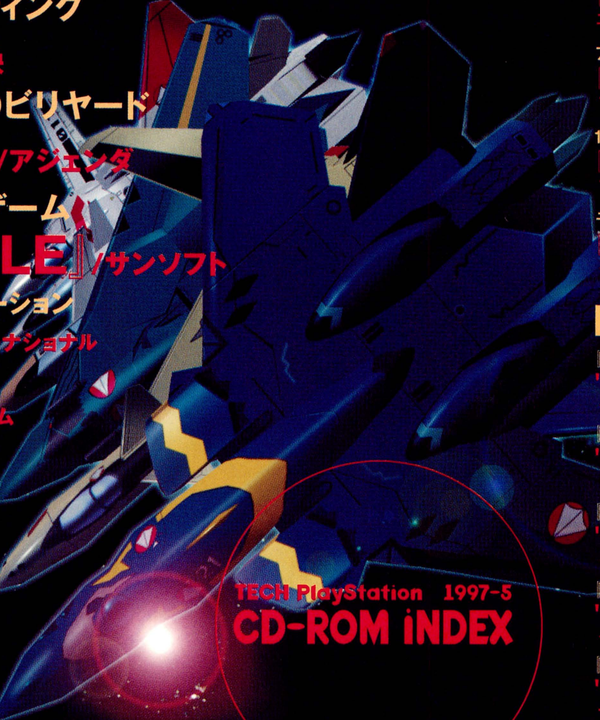
遊びごたえ十二分、傑作アクション
『ぐっすんぱらだいす』/アイレム

TECH Original
遊んで見て創るテックオリジナル番組

ムービーで理解する
『海原川背・旬テクニック講座』

ゲームに関するレアな映像を満載
『VideoMania』

サンプルデータ収録
『3Dシューティングツクール特別講座』



TECH PlayStation 1997-5
CD-ROM iNDEX

◎読者の皆様へ
本CD-ROMは開発中のソフトをもとに作られた体験版を含んでおり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合を生じる可能性があります。このため万一誤動作などが起きましても、ディスクのお取り替えはできませんので、ご了承ください。

Movie
話題沸騰のゲーム映像

大空で繰り広げるスリリングな3Dレース
『レシプロヒート5000』
エクシングエンタテイメント

アクションRPGと育成の要素を持つ新感覚ゲーム
『こみゅにてぃぽむ』
フィルインカフェ

100種類を超える建物を使って思いどおりの街を作ろう
『シティーブラボー！ ~CityBravo!~』
アルトロン

モーションキャプチャー採用の究極格闘
『FIGHTERS' IMPACT』
タイトー

GameData
ゲームをもっとおもしろくするメモリーカード用セーブデータ

『ギャラクシーファイト』
"ボスキャラ使用可能スーパーデータ"
サンソフト

『チョロQ2』
"ニューカー使用可能スペーシャルデータ"
タカラ

『闘神伝3』
"全32キャラクター使用可能データ"
タカラ

『Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～』
"強力4歳馬サシウマのデータ"
サンソフト

『Pandora Project ~THE LOGIC MASTER~』
"最強5チームデータ"
TeamBughouse

『ボクサーズロード』
"階級別最強ボクサーデータ"
ニュー

⚠"PlayStation" 専用ソフト使用上のご注意

⚠使用上のご注意
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。 海外仕様の "PlayStation" では使用できません。
●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用下さい。
●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。 またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。 その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。 ●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
● "PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。●なお、このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている場合があります。

⚠健康上のご注意
●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1~8 ブロック

COMPACT disc



TECH PlayStation 1997-5

CONTENTS

TECH PlayStation
テック・プレイステーション・5月号
1997年5月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

TECH NEWS

『ドラクエVII』はポリゴンも使う!!
エニックスが制作発表会



'97年3月13日、エニックスは『ドラゴンクエストVII』の制作発表記者会見を行なった。

会場には、シナリオ・ゲームデザインを担当する堀井雄二氏、音楽担当のすぎやまこういち氏、メインプログラム担当の山名学氏、グラフィックデザイン担当の真島真太郎氏、プロデュース担当の千田幸信氏と、新ドラクエ開発スタッフのほとんどが勢ぞろい。ソニー・コンピュータエンタテインメントからは丸山茂雄副社長も出席した。

新作について堀井氏は、「PSという新たなプラットフォームを得てVIIは、"こんなのドラクエじゃない"と言われるほど劇的に変わるかも」とコメント。「グラフィックにはたぶんポリゴンも使う。ムービーと併せて、プレーヤーをワクワクさせるために使っていきたい」と語った。

すぎやま氏は、「プレーしていい思い出になる、心に残る音楽を作りたい」とコメント。PS内蔵音源の自由度に、期待しているとも語った。

ドラクエVIIは'98年夏から年末にかけての発売を目ざす。目標とする販売本数は500万本だ。

"ワクワクと温かさ"がVIIのキーワード

右は'96年末に発売された、スーパーファミコン用『ドラゴンクエストIII』。全体的に自然な"温かみ"を持ったグラフィックが印象的だ。

発表会席上で真島氏は、「ハードがよくなっているが、グラフィックではたんに技術を並べたり写実的にするのではなく、温かみを持たせたい。町を歩いていてワクワクするようなものにしたい」と語っている。

プレイステーションという新たなハードを得て、『VII』はさまざまな部分で変化するが、シリーズをとおして連綿と受け継がれてきた"ワクワクと温かみ"は継承されていく。







『アナログコントローラ』
4月25日発売

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、『アナログコントローラ』(SCPH-1150)を'97年4月25日から発売する。価格は3000円[税別]。

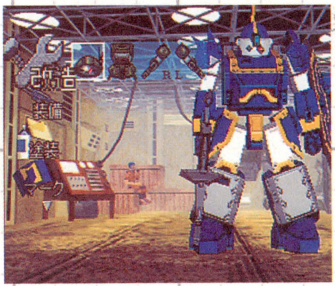
本コントローラーは左右独立したアナログスティックを持ち、"少しだけ右を向く"というような、アナログ的なキャラクターの微妙な動作をコントロール可能。スイッチを切り替えることで、従来の標準コントローラーと同様に使える。内部には振動機構を標準装備。対応ソフトをプレーした場合、プレーヤーの手にバイブレーションを伝え、よりいっそう臨場感を味わえる。



⬆従来の"標準コントローラ"と"アナログジョイスティック"対応ゲームも遊べる。

タカラから
『装甲騎兵ボトムズ外伝』

タカラは、熱狂的ファンを持つアニメ『装甲騎兵ボトムズ』の世界を舞台にした、3Dロボット格闘ゲーム『装甲騎兵ボトムズ外伝　青の騎士ベルゼルガ物語』を'97年夏に発売する。対戦プレーに対応。価格は未定。



⬅ショップ画面では、自分の装備を充実、強化させることが可能だ。



⬅『青の騎士ベルゼルガ』のイメージイラスト。アーマード・トルーパーが活躍する!

ビデオCD再生機能つき プレイステーション、アジアで発売



ソニー・コンピュータエンタテインメントは、ビデオCD再生機能を搭載した『プレイステーション』(SCPH-5903)を発売した。これはアジア地域向けの専用モデルで、残念ながら日本では販売されない。香港での価格は2580香港ドルだ。

マップジャパン、『ヒロインドリーム2』発売決定



マップジャパンは、ヒロイン育成シミュレーションゲーム『ヒロインドリーム2』を発売する。これは、芸能学校に通う美少女を真のアイドルを育成する──という前作を受けての第2作だ。本作でもタイプの異なる5人のヒロイン候補生が集められた。さてユーザーは敏腕ディレクターぶりを発揮できるだろうか? 発売時期は'98年春を予定。価格は未定だ。

EAVから ボクサー育成シミュレーション

エレクトロニック・アーツ・ビクターは、育成シミュレートパートを含むボクシングゲーム『HARD BLOW』を発売する。プレーヤーはトレーナー役となって、優秀な新人を発掘し、鍛える。試合ではプレーヤーが実際に選手を操作。パンチのコンビネーションを自在に組み上げることができるため、独自のファイティングスタイルを構築できるのがウリだ。発売時期は'97年7月。予価5800円。



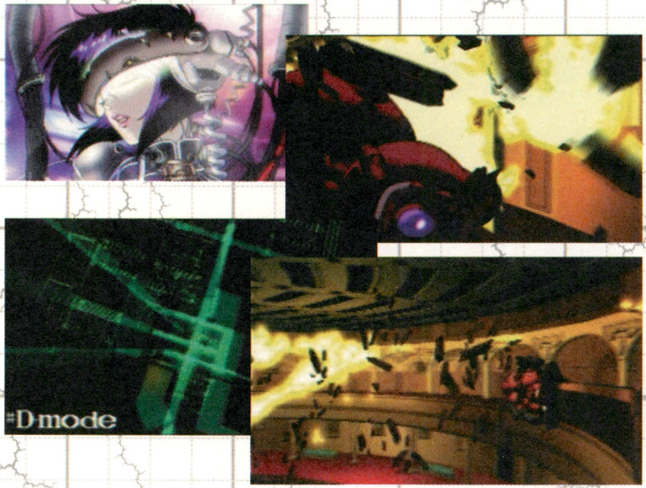
00ケイエスエスから ブックス&ノベルズ



←『同級生パーフェクトコレクション』は、ピンクパイナップルの人気アニメ『同級生〜夏の終わりに』全4巻、『同級生クライマックス』全2巻を一冊に。

株式会社ケイエスエスは、新たに出版事業に乗り出す。今回創刊されるのは"KSSブックス&ノベルズ"と題されたシリーズ。4月11日に刊行を予定している3タイトルは、『小説　下級生』(予価900円)、『小説　無人島物語』(予価900円)、『公式ファンブック　OAV同級生パーフェクトコレクション』(予価2200円)だ。

『攻殻機動隊』のプロモーションCD-ROMをプレゼント!!



ソニー・コンピュータエンタテインメントが、今年の夏に発売を予定している3Dアクション『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』。そのプロモーションムービーが現在、同名映画の凱旋上映を行なっている映画館で公開されている。

本ムービーは映画『攻殻機動隊』の上映前に流されるもので、映画館でしか見られない。本誌コラムページでおなじみの北久保弘之監督によるゲーム映像は、映画とはまた違う迫力を持っており、プレイステーションユーザーならぜひ見ておきたい。

劇場へ行けない、行ったけどもう一度見たいという読者100人に、このムービーを収録したプレイステーション用CD-ROMをプレゼントする。

応募方法
官製はがきに郵便番号、住所、氏名のほかに、"攻殻機動隊CD-ROM希望"と書いて下のあて先へ。

〒151-24　東京都渋谷区初台1-53-6
株式会社アスキー　テック編集部
TECH PlayStation
"TECH NEWS"係
締切は'97年4月11日(消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。



←主人公、草薙素子をピックアップした、プレゼントCD-ROMのジャケット。ド肝を抜く映像を堪能しよう。

スクウェアが"東京ゲームショウ'97"で『ブシドーブレード』大会開催!!

'97年4月5日(土曜日)と6日(日曜日)、"東京ゲームショウ '97春"の会場で、スクウェアが『ブシドーブレード』の王者決定戦を開催する。

本大会は、会場のスクウェアブースで1日3回開かれるもの。1回目と3回目は対戦モードで行なわれ、2回目はチャンバラ・モードのタイムアタックで行なわれる。大会の詳細は会場で。

"東京ゲームショウ'97春"は、東京ビッグサイトで開催される。入場料は中学生以上が前売800円[税込]、当日1000円[税込]、小学生以下が無料となっている。



旬のプレステソフトがてんこもり!!

PS NOW! SOFT

3月30日〜4月28日売りの全ソフト

Ⓜ発売・販売元 Ⓜ発売日 Ⓜ価格 Ⓜその他 Ⓜメモリーカード

1 タクティクス オウガ

シミュレーションRPG

キミは正義を貫くことができるか



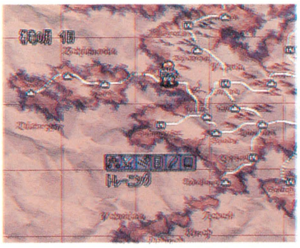
メ アートディンク
発 4月下旬発売予定
価 5800円[税別]

シミュレーションRPGの名作がプレイステーションで復活!!

スーパーファミコンで発売され絶大な人気を得た、『タクティクスオウガ』がプレイステーションで甦る！ プレイステーション版はサウンド、ビジュアルがグレードアップ。ただし、ゲームシステムはセーブを除き基本的にスーパーファミコン版と同じ。あまりにも完成度の高いゲームシステムは改良する理由がないのだ。

シュミレーションRPG好きなら一度は遊びたい傑作だ。





⬆ストーリーは会話シーンでの返答によって分岐していく。何度でも遊べる。じっくり楽しむには最高のソフトだ。



⬆完成された戦闘システムは、シミュレーションRPGの最高峰といえる。

冒険の謎を解くカギ"ウォーレンレポート"

いままでの冒険の足跡や時事、人物などに関する情報が記された"ウォーレンレポート"。ゲームの序盤はともかく、中盤から終わりにかってきた行動や世界の出来事の詳細を読み返すことができる貴重なレポートだ。ストーリーがある程度進んだら、前作『伝説のオウガバトル』から継承されている壮大な世界観を理解するためにも、こまめにウォーレンレポートを読むことをオススメするぞ。

またゲーム終盤の第4章では、このウォーレンレポートを読むことでしか出現させられない隠しマップがあるのだ。どんなマップかは、プレーしてのお楽しみだ。



⬆直接プレーヤーが関わっていない出来事までも記録されている。読むことにより、新たな事実を発見できることも。

君は非情になりきれるか？

パーティーの人数が定員以上に増えると、仲間の誰かを解雇しなければならない。そのとき仲間からはずされるキャラクターが情けない言葉をつぶやいたり、捨てぜりふをはいたりと実に人情味溢れている。でも感情に流されず、使えない人材は容赦なく切り捨てるのだ。





⬆仕方がないとはいえ、いままで苦労をともにしてきた仲間との別れはつらい。彼のぶんまで頑張るのだ。



⬅戦場で朽ち果てていくキャラのセリフもさまざま。せめて安らかに眠れ、アーメン。



2 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

RPG

サムスピの謎がいま解き明かされる



- メ SNK
- 発 6月27日発売予定
- 価 6800円[税別]
(『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』は発売日が6月に延期されました。)

あのサムライたちがPSで甦る


覇王丸

人気格闘ゲームのRPG版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』がPSにもついに登場。格闘ゲームでは表現しきれなかったサムスピの謎や裏話などを、RPGで余すことなく楽しめるのだ。プレーヤーが選択できるキャラは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人。選んだキャラによってストーリーの展開が異なってくるのはもちろんなのだ。

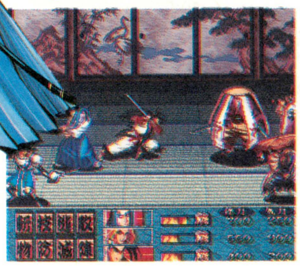

牙神幻十郎

これぞサムライバトル!


橘右京

戦闘シーンではつばぜり合い、つば弾きといったサムライならではの特殊動作が用意されている。また、コマンド入力による必殺技も健在。技名を選択するだけで技を出せる親切なシステムも搭載している。


↑シリーズの人気キャラ、千両狂死郎も大活躍。

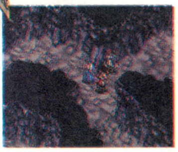

↑敵キャラクターやステージなど描き込んだグラフィックにも注目。背景の襖がいい雰囲気を出している。


ナコルル

オリジナルキャラも要チェック!!



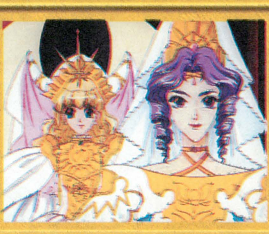
このサムライRPGでは"疾風の鈴音"という、オリジナルキャラが登場する。彼のプロフィールは一切不明。風を自在に操る能力など、不思議な力を持った謎の多いキャラクターだ。


↑鈴音はほかのキャラクターにはない、特殊な能力を持ったキャラクターなのだ。

3 アンジェリークSpecial2

ネオロマンス

ドラマティックな恋愛を夢見るアナタに



- メ 光栄
- 発 4月11日発売予定
- 価 7800円[税込]
プレミアムBOX
4月11日発売予定
9800円[税込]

光栄が贈る女性のためのドラマティック恋愛ゲーム

幅広い層の女性から支持を得た『アンジェリークSpecial』の続編がPSに登場。プレーヤーは主人公の少女となり、もうひとりのライバルと宇宙の女王の座をめぐり争うのだ。女王になるには、不思議な球体をいかに早く成長させるかが最重要。球体を育成するには守護聖たちと親密になり、彼らの能力を借りなければならない。登場する守護聖は美男ぞろい。時には立場を越えた関係に発展するなんてことも……。



聖地で女を磨きましょ

女王試験は聖地と呼ばれる場所で行なわれる。主人公はこの聖地で生活し、守護聖たちと庭園や湖でデートをしたり会話を楽しみながら、親密な関係を築き上げていくのだ。育成する球体は守護聖の力に反応して成長する。守護聖たちと仲良くなれないと球体も成長しにくく、女王試験に負けてしまうのだ。おまじないをかけて守護聖との相性をよくしたり、いろいろな守護聖たちと仲良しになろう。好き嫌いばかり言ってちゃ女王になれないからね。


↑ゲームのメイン舞台となる聖地。宮殿をはじめいろいろな建物があるのだ。


↓球体の研究をしている王立研究院。

↑学芸館。現在は準備中なのだ。

聖獣のお世話も忘れずに



謎の球体の意思はこの聖獣にすべて伝達される。色男の守護聖たちとのデートは、球体を成長させ最終的には自分が女王になるためだということをお忘れなく。趣味に走るのもいいけどね。


↑聖地には9人の守護聖に加え、それぞれ卓越した力を持った6人の協力者たちがいる。

4 雷電ディーエックス

シューティング

シューティングの王様!! 雷電!



メ セイブ開発
発 4月11日発売予定
価 5800円[税別]

あの雷電がデラックスになって還ってきた!

弾がバンバン飛んできて、間一髪でかわす。そんな快感を教えてくれたシューティングゲームが、パワーアップして再登場! シューティング野郎の血が騒ぐゲームだ。



⬆武器のパワーアップもこのゲームの魅力だ。

基本的なストーリー、操作方法、パワーアップの方式は『雷電Ⅱ』と同じなので、慣れている人ならば即座に入り込める。もちろん初めてプレーする人でも、この弾よけの快感、周囲の敵を一掃する強力なパワーアップを一度味わったら忘れることはできないぞ。「シューティングは苦手で」なんて言わずに、ぜひチャレンジしてみよう。

パターンの異なる3コース

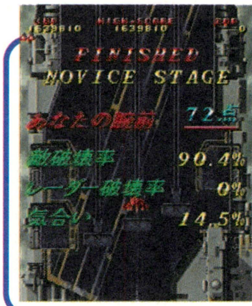


ゲームをスタートさせると、練習、初級、上級の3つのコースから好きなものを選択できる。

これらのコースは、弾の速度が遅い、敵の数が少ないなどといった、通りいっぺんの難易度ではなく、コース自体がまったく違うつくりになっている。つまり初心者でも上級者でも、自分に合ったステージで思う存分楽しむことができるというわけだ。もちろんすべてクリアーしたい。



⬆あいかわらずボスは巨大。こんな巨大な敵を小さな機体、しかも単機で倒すんだから、快感もひとしおってものだよね。



さらに上をいきたいアナタに

上級コースまですべてクリアーしてしまった。もうオレには敵はいないのか……なんて嘆いている人はご注目。各ステージをクリアーすると、敵破壊率、レーダー破壊率、気合いなど、ステージでのキミの活躍が表示される。そして1番気になるのが"キミの腕前"評価。これらを全部100パーセントにしてみたいと思うのが、本当のシューティング野郎だ。もちろん途中で全滅するようでは高得点はのぞめない。ただ進むだけでももちろんダメだ。なにをどうすれば高得点を得られるのか、いろいろ試して、とにかく100パーセントを目ざしてみよう。

---

5 トバル2

格闘

クエストモードが徹底進化! トバル2来襲!



メ スクウェア
発 4月25日発売
価 5800円[税別]

鳥山明描き下ろしのキャラクターで一躍脚光を浴びた3Dポリゴン格闘『トバル』の第2弾。

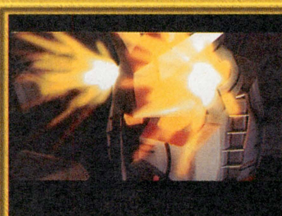
今回は奥義と呼ばれる特殊技が追加され、接近戦だけではなく遠距離攻撃も可能となる。また、"つかみ"とよばれる『トバル』特有のアクションも、つかんだまま5発まで連続攻撃可能に。これにより格闘シーンの加熱ぶりは前作を大きくしのぐ。また、アナログコントローラーにも対応しており、それを利用すれば微妙な動きもオーケー。

格闘ゲームでありながらRPGが楽しめてしまう『トバル』独自のクエストモードも、美麗テクスチャーでグラフィックに磨きをかけ、大幅パワーアップ。フィールドに家まで建ってリアルさもしこたま進化した。挑戦のしがいがありそうだぞ。

6 GUNDAM 0079

アドベンチャー

アメリカ帰国子女のガンダムはスゴイ!!



メ バンダイ
発 4月下旬発売
価 7800円[税別]

日本のロボットアニメを代表する『ガンダム』。これをアメリカの映画界が作ったらどうなるのだろう。その疑問に答えてくれるのがこのゲームだ。なんとCGと実写の合成でつくりだした、全編フルムービーのアドベンチャーゲームなのだ。

シャアが、ブライトがなんと実写で登場。これだけでもすごいのに、モビルスーツのCGのデキ具合といったらもう、ガンダムファンならふるえるくらいカッコイイぞ!! 当然ガンダムに乗り込んで敵モビルスーツと戦うことだってできる。

日本人にはガンダムといえばアムロという固定観念があるが、そこはさすがアメリカ。主人公は名も知れない若者、つまりキミなのだ。キミは果たしてニュータイプになれるか!?

7 新テーマパーク

シミュレーション

客を喜ばせる快感をまた味わえる



メ エレクトロニック・アーツ・ビクター
発 4月11日発売予定
価 5800円[税別]

お客さまは神さまですとご機嫌をうかがいながら、労働者賃金値上げ運動と戦い、仕入れ価格を1パーセントでも削減しようとする毎日が帰ってくる。そう、あの名作遊園地経営シミュレーションゲーム『テーマパーク』が、装いも新たに登場するのだ!!

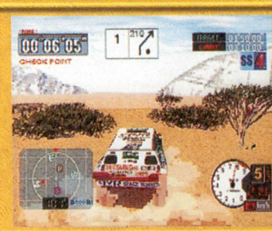
まずマップに段差がつくようになった。そして朝、昼、夜の時間経過がグラフィックで表わされ、夜のアトラクションではネオンが輝くように。アトラクションに投資し進化させることで、新たなアトラクションを増やすこともできるようになっている。

アトラクションには、設置できる国が限定された独特の雰囲気のユニークなものも。"イベントの開催"、"広告宣伝"などでテーマパークの人気を高め、世界一の遊園地王をめざせ!

8 ダカール'97

レース

砂漠や草原を走るロマンを味わおう!



メ ヴァージン インタラクティブ
発 4月18日発売予定
価 5800円[税別]

まるでオリエンテーリングのように、地図を便りに目印もなにもない砂漠を疾走する快感はダカールラリーならではのもの。

そんな快感を味わえるのがこのゲーム。小手先のドライビングテクニックだけでは勝つことはできない。ナビゲーターの指示を聞き、マップを見ながら、知力と勘をフルに活用しなければ勝利はおぼつかないのだ。

ダカールラリーにおいて日本第一人者である篠塚建次郎が監修を行なっているので、レースの臨場感は満点。搭乗車も当然ながら"パジェロ"や"RVR"、"いすゞビッグホーン"など実在の4WD車ばかり。忠実にモデリングされているので、雰囲気はまったく損なわれていないぞ。

ナビゲーターの声、車の排気音、エンジン音も忠実に再現。

9 ダークハンター ～㊤異次元学園～

アドベンチャー

楽しく遊んで英語力アップをはかれ!!



メ 光栄
発 4月11日発売予定
価 6800円[税別]

主人公の真理子はごく平凡な17歳の女子高生。ある日奇妙なツタの夢を見るようになってから、ノイローゼと診断される。療養のため、評判の"慈現学園"に通うことにするが、ふたりの奇妙な転校生が訪れてから、真理子は奇妙な事件に巻き込まれてしまうのだった……。ストーリーだけでもかなり興味をそそられるゲームだが、なんと光栄が贈る"英語体験ソフト"なのだ。音声は流ちょうな英語。それを聞き取りながらゲームを進めていくのである。光栄の英語体験ソフトはこれで2作目。1作目は赤川次郎が脚本を担当した"EMIT"。そして今回はあの『グイン・サーガ』の栗本薫が脚本を担当している。ストーリーにのめり込みながら、知らず知らずのうちに英語を体得できちゃうぞ!

10 ランニング・ハイ

格闘レース

とにかく速くトラックを"走る"のだ



メ システムサコム/レックスエンタテインメント
発 4月25日発売予定
価 5800円[税別]

車のレースゲームは数あれど、徒競走のレースゲームがこれまでにあっただろうか。そう、これは足で走るランナーたちを操作する、いままでにないタイプのゲームなのである。

トラックを走っている間はライバルにパンチを加えたり、頭ごなしにジャンプしたりと、ルール無用のデスマッチ。とにかく人より速くゴールにたどり着いた者が勝者なのだ。

ゲージがたまるとダッシュすることができたり、カーブ時にスライディングすることで、ドリフト走行ができたりと、テクニックを要求される要素もたくさん。これはもうレースゲームマニアの血が騒ぐってものだよね。

音楽はなんとm.c.A.Tが担当。ノリノリのビートがレースを熱くしてくれるのだ!!

11 ファイロ&クロード

シューティング メ BMGジャパン 発 4月発売予定 価 4800円[税別]

とってもアメリカンなシューティングゲーム



➡N・Y・にはびこるギャングを退治するため、デコボココンビが立ち上がる。

熱血刑事ファイロと配達屋クロードが繰り広げるドタバタシューティング。英国名プロデューサー、フィル・チルがBGMを担当。ところどころで飛び出すアメリカンジョークもイカス。

12 FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON

シミュレーション メ やのまん 発 4月18日発売予定 価 5800円[税別]

とらわれの傭兵部隊の運命は……



➡戦闘はスピーディーに展開。必殺技もど派手なグラフィックが用意されている。

スーパーファミコンで大ヒットしたシリーズの第2弾。戦闘シーンは各キャラに必殺技まで用意され、格闘ゲームのように展開。各種パラメータによってストーリー分岐も発生する。

13 爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって

アドベンチャー メ バンプレスト 発 4月11日発売予定 価 5800円[税別]

あの『爆れつハンター』がアドベンチャーに!



➡アニメではお馴染みのキャラクターのほかに、オリジナルキャラも登場する。

アニメやコミックで大人気の『爆れつハンター』がアドベンチャーゲームになって登場だ。アニメと同じ豪華声優陣を起用し、ストーリーはPS版オリジナル。見逃せない1本だ。

14 クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～

シミュレーション メ グラムス 発 4月18発売予定 価 5800円[税別]

サターンの人気ソフトを完全リニューアル



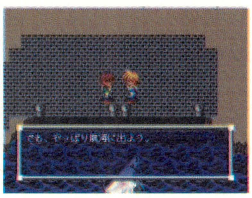
➡シミュレーション、アドベンチャーのふたつの構成でゲームは進行する。

重厚なストーリーで贈るSFシミュレーション。プレーヤーは艦隊の指揮官となりさまざまな戦局を勝ち抜かねばならない。キャラクターデザインに美樹本晴彦、戦艦デザインは松本零士。

15 大冒険 Deluxe ～遥かなる海～

シミュレーションRPG メ ソフトオフィス 発 4月18日発売予定 価 5800円[税込]

ある日を境に少年は大海へと旅立つ



➡海上では水夫の数や、水と食料にも気を使わなければならない。

父親探しの航海へと旅立つ少年の冒険を描いたRPG。海上での艦隊戦など船を用いた戦闘がメイン。キャラクターのレベルのほかに、船の性能もアップさせ大海原へと旅立て!

16 首都高バトルR

レース メ 元気 発 4月発売予定 価 5800円[税別]

走り屋も大満足のリアルなレーシングゲーム



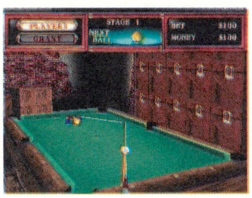
➡チューニングパーツは66種類。完璧にチューニングされたマシンも2台用意。

前作の首都圏のみのコースに大阪環状と大阪湾岸のコースを追加。バックミラーなどの新機能も搭載され、さらに白熱したバトルが楽しめる。PSを2台つなげて通信対戦も可能だ。

17 キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～

ビリヤード メ アジェンダ 発 4月25日発売予定 価 5800円[税込] 他 アナログ.ジョイスティック対応

押し球、引き球、高度なテクも自由自在



➡コンピューターとナインボールで対戦していく、ストーリーモードも熱い!

フルポリゴンによる3D画面で、自由に視点の切り替えが可能。よりリアルな球の動きを追求した本格的ビリヤードゲーム。3つのポケットゲームとキャロムゲームを楽しむことができる。

18 DISRUPTOR

シューティング メ インタープレイ 発 4月11日発売予定 価 5800円[税別]

銀河系を巻き込んだ巨大な陰謀を阻止せよ!



➡登場する敵キャラは20種類以上。すべて高度な知能を持った、手強い奴等だ。

近未来の銀河系を舞台に繰り広げられる3Dシューティング。特殊能力"サイオニック・パワー"を武器に政府の敵を倒せ! アイテムの配置場所や地形を利用した高度な戦略が必要だ。

19 スタンバイ Say You!

シミュレーション ✕ヒューマン 発4月11日発売予定 価5800円[予価]

音響監督になってアニメづくりに挑戦!



➡声優の知られざる素顔も見ることができ、ファンにはうれしい1本だ。

横山智佐や篠原恵美などの人気声優が登場。音響監督となり、声優たちとコミュニケーションをとりながら作品を完成させよう。作品完成後には各声優からさまざまな評価を受けられる。

20 Neorude(ネオリュード)

RPG ✕テクノソフト 発4月25日発売予定 価6800円[税別]

これぞ新ジャンルRPG



➡フルポリゴンで描かれたダンジョン。さまざまな角度での視点変更が可能だ。

主人公を誘導してゲームを進めていく新感覚のRPG。プレーヤーは、腕よりも知恵が要求されるシビアな設定だ。戦闘以外にも謎を解くことに経験値を設けた、謎解き重視のつくり。

21 ガメラ2000

シネマティックシューティング ✕大映 発4月25日発売予定 価5800円[税込]

ガメラとともに地球を救え!



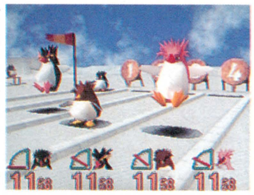
➡奪われたギャオスのDNAを取り戻すことが、プレーヤーの使命だ。

360度すべての方向から迫りくる敵を撃ちまくる3Dシューティング。ステージは東京、ハワイなどの実在の都市を使用。ガメラの体当たりによる特殊攻撃はやたら豪快でユニークだ。

22 イワトビペンギン ROCKY×HOPPER

パーティ ✕インプローレ 発4月25日発売予定 価4800円[税別]

人気のCMキャラをPSでゲーム化



➡画面中に親切なゲーム説明を表示。初心者にも安心のシステムだ。

スーパーハードのCMで話題となったペンギン、ロッキー×ホッパーがゲームになって登場。ハイジャンプやダンスなど11種類のショート・ゲームを収録。4人までの対戦プレーが可能だ。

23 リターンファイアー

対戦アクション ✕ソフトバンク 発4月発売予定 価3800円[税別]

シュールなギャグを満載した大人のゲーム



➡ジープ、戦車、装甲車、ヘリコプターを使いこなし敵司令部を破壊するのだ。

4つの兵器を駆使し、敵司令部に隠された旗をゲットせよ! 敵に勝つためには兵器の特性、地形などを考慮した、高度な戦術が必要。遊び込むほどにのめり込める、味のあるゲームだ。

24 FIGHTERS' IMPACT

3D対戦格闘 ✕タイトー 発4月25日発売予定 価5800円[税別]

リアルでスピーディーな格闘ゲーム



➡選んだ格闘スタイルにより、必殺技の種類やコスチュームまで変化する。

モーションキャプチャー技術を使用、人間に近いリアルな技を再現した3D対戦格闘ゲーム。キャラクターの格闘スタイルを3種類から選択可能。総勢20種類以上のキャラを使用できる。

25 Parlor!PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム

パチンコシミュレーション ✕日本テレネット 発4月下旬発売予定 価5200円[税別]

超本格的パチンコシミュレーション



➡大当たりしたときの回転数や図柄など、攻略に役立つデータも収録している。

『CR大工の源さん』、『CRギンギラパラダイス』の実在する2機種を搭載。球の動きや液晶画面など細部にいたるまで完全に再現している。パチンコマニアでも十分納得の仕上がりだ。

26 モータルコンバット・トリロジー

格闘アクション ✕ソフトバンク 発4月発売予定 価3800円[税別]

シリーズの集大成といえる作品がPSに登場



➡いままで幾度となく甦った悪魔、シャオ・カーンを倒し、平和を取り戻すのだ。

いまだに根強い人気を誇る『モータルコンバット』シリーズの4作目。前作までに登場した34人のキャラとボスキャラを選択可能。2対2での対戦が楽しめる新システムも導入されている。

27 競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え！万馬券！

シミュレーション ✕シャングリ・ラ 発5700円[税別] 価4月11日発売予定

膨大なデータに基づいた勝ち馬予想ソフト



➡レース結果の保存や収支決算などの機能もあり、かなり実践的なソフトだ。

馬の脚質や年齢、気性、搭乗する騎手などレースの細かなデータを入力、それにより勝ち馬を予想するもの。全国競馬場のデータやレースの開催日、競馬用語辞典なども収録されている。

28 プレイスタジアム2

スポーツ ✕バンプレスト 発4月発売予定 価5800円[税別]

ナゴヤドーム、大阪ドームも登場！



➡選手の特徴を、体型やフォームなどでわかりやすく表現している。

フルポリゴン野球ゲームとして人気を博した『プレイスタジアム』の第2弾。アニメーションがパワーアップしたほか、新システム"トレーニングモード"が追加され超グレードアップ。

29 THE GREAT BATTLE Ⅵ

アクション ✕バンプレスト 発4月11日発売予定 価5800円[税別]

お馴染みのキャラが画面狭しと動き回る



➡背景やキャラクターにはレンダリングを採用し、立体的に表現している。

仮面ライダー、ウルトラマン、ガンダムシリーズのキャラがデフォルメされて登場。廃墟と化した東京で繰り広げられるステージがあり、内容てんこもり。シリーズファンなら絶対ゲットだ。

30 クロウ

アクション ✕アクレイムジャパン 発4月発売予定 価5800円[税別]

再び蘇らされし者よ、最後の戦いに挑め



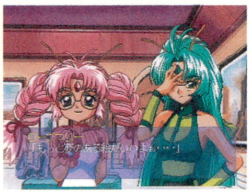
➡酒瓶からバット、マシンガンまで、使用できる武器はさまざま。

主人公アッシュはクロウ（カラス）の力により再び蘇り、単身敵に立ち向かう。モーションキャプチャーでリアルに表現された、キャラクターのアクションが多彩な3Dアクションゲーム。

31 ELFIN PARADISE

育成シミュレーション ✕アスク講談社 発4月発売予定 価6800円[税別]

悩める少年の前に現われた5人の妖精たち



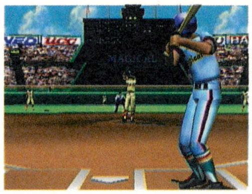
➡妖精たちの声は、國府田マリ子などお馴染みの人気声優陣が担当。

プレーヤーと5人の妖精がタマゴを育てるシミュレーションゲーム。プレーヤーの心や妖精たちとの親密度によってタマゴの成長過程、孵化した時の結果が何通りにも変化する。

32 甲子園Ⅴ

スポーツ ✕魔法 発4月11日発売予定 価5800円[税別]

野球の好きなやつみんな集まれ！



➡ユニフォームのカラーやデザイン、うぐいす嬢のアナウンスまで設定可能だ。

高校野球をテーマにした『甲子園』シリーズの第2弾。全国4000校のチームデータを網羅。チームを育てながら甲子園を目ざす"トーナメント"も用意。高校野球ファン必携の1本だ。

33 Treasur gear

RPG ✕未来ソフト 発春発売予定 価5800円[税別]

呪いをかけられた恋人を助け出そう！



➡ゲームが進むと、主人公は僧侶や盗賊など10種類の職業に転職が可能。

呪いで目がさめなくなった恋人を助けることが目的のRPG。ダンジョンは入るたびにモンスターやアイテムの出現場所や地形が変化し、常に新しい冒険に旅立てるのだ。

34 ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー

ETC ✕データイースト 発4月18日発売予定 価6800円[税別]

声優ファン必携のビリヤードゲームソフト



➡定番のナインボールをはじめエイトボールなど、6種類のゲームが楽しめる。

人気絶頂の声優たちとビリヤードゲームで対戦。深見梨加、篠原恵美、西村ちなみなど8人の有名声優陣が登場。ゲームに勝つと、憧れのボイスアイドルと夢のデートが楽しめる。

35 水木しげるの妖怪武闘伝

3D格闘 ケイエスエス 4月25日発売予定 5800円[税別]

果たして妖怪界の平和は守られるのか?



➡ほかにもカラス天狗やユキンコなど、ユニークな妖怪たちが登場する。

『ゲゲゲの鬼太郎』の原作者、水木しげる氏。その水木ワールドの妖怪たちが3Dポリゴンとなって大暴れ! おなじみ"こなきじじい"、"すなかけばばあ"が謎の西洋妖怪に立ち向かう!

36 PAL ～神犬伝説～

RPG 東映ビデオ/東北新社 4月25日発売予定 6800円[税別]

各界から話題の豪華スタッフが集結!



➡何者かに連れ去られた飼い主を救い出すため、愛犬パルが立ち上がる。

雨宮慶太、椎名へきるなど豪華な顔ぶれを起用したRPG。特徴は主人公が犬ということ。おそらく業界初の試みだ。ゲームスタート時、主人公は鎖でつながれて移動不可能。驚愕!

37 ロボトロンX

アクションシューティング ソフトバンク 4月11日発売予定 6800円[税別]

『ロボトロン』がポリゴンで復活!



➡人類を救うため、暴走するロボトロンを1体残らず破壊するのだ。

プレーヤーは4方向に発射できるショットガンを武器に、人類滅亡を企むロボトロンと対決するシューティングゲーム。人類最後の希望であるプレーヤーはとらわれた人々を救出する。

38 ファイナルドゥーム

3Dアクションシューティング ソフトバンク 4月発売予定 5800円[税別]

驚異の超高速3Dスクロールアクション



➡オートマップ機能が搭載されているので、ダンジョンが苦手な人も安心だ。

全米を席巻した『DOOM』の最終章がついにPSに登場。壮大なマップで繰り広げられるモンスターとの戦いに、豊富な武器やアイテムを自在に使いこなし、キミは勝利できるか?

39 ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～

シミュレーション 光栄 4月11日発売予定 6800円[税別]

乱世に生きた男の真実の歴史がいま、ここに



➡ゲームモードでは"本能寺の変"に勝てば史実と違うエンディングも……。

織田信長の波乱の人生をアニメーションとシミュレーションゲーム形式で紹介。楽しみながら歴史の学習ができる、注目のマルチメディアソフト。重要歴史用語なども多数収録している。

40 宇宙のランデヴー ～RAMA～

アドベンチャー ソフトバンク 4月発売予定 6800円[税別]2枚組

謎の巨大宇宙船ラーマの正体とは?



➡ストーリーは『2001年宇宙の旅』のアーサー・C・クラークらが担当している。

美しいグラフィックと壮大なストーリーで展開する、スペースアドベンチャー。太陽系に突如現われた巨大円柱型宇宙船ラーマ。プレーヤーはその謎に迫り全貌を解き明かすのだ。

明日のゲーム業界を無造作に予想する

こらむっち

クルッピ～。たまごっちが手に入らないので、かわりに頭のなかに鳩を飼うことにしました。クルッポ。

さて、『ときめきメモリアル』のコナミと『さくら大戦』のレッドカンパニーが共同でPSのゲームを作ることとなりましたね。タイトルは『みつめてナイト』。みつめてないとどうなるんでしょうか。世界壊滅ですか? 編集部としてはうっかり『ときめき大戦』と予想してました。とにかく今後のゆくえが注目されますね。注目。凝視。凝視凝視凝視&注目&凝視。みつめて～。クルッピ。

みつめて内藤寛。さて、ゲーム界の大家内藤寛氏が新作を出しました。『RUNABOUT』。これが実によくできたレースゲームでして、精緻に描き込まれた街中を破壊しまくりつつゴールを目ざすという豪快極まりないモノ。確実に注目したい。凝視。凝視&大注目。あ、内藤寛氏は元ドラクエのメインプログラマーで超有名な人です。参考までに。多分次号で何かがCD-ROMに収録されると予想します。

どうでもいいけど、シューツク担当の編集部員Wくんは元"鳩の雑誌"の編集者。そんな雑誌が世の中にあるとは知らなかったけど、ぼくの鳩のグラビアを撮ってくれたよ。凝視。凝視&念写～! クルッポー。

(シューツクでなんか作れ)



⬆ツクールで鳩が自機ってのを誰か作って。特徴は電信柱にとまれる。など。ではそろそろ餌の時間なのでバイバイ。

1997 NewSoft発売スケジュール

The Release Sche

4月発売予定

4/11	アランドラ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
4/11	DISRUPTOR(ディスラプター)	インタープレイ	5800円
4/11	新テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
4/11	競馬最勝の法則'97Vol. 1	シャングリ・ラ	5700円
4/11	雷電ディーエックス	セイブ開発	5800円
4/11	THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト	5800円
4/11	爆裂ハンターそれぞれの想い……のわぉんちゃって	バンプレスト	5800円
4/11	スタンバイSay You!	ヒューマン	5800円(予)
4/11	アンジェリーク Special2	光栄	7800円
4/11	アンジェリーク Special2 プレミアムBOX	光栄	9800円
4/11	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800円
4/11	ダークハンター～㊤異次元学園～	光栄	6800円
4/11	甲子園Ⅴ	魔法	5800円
4/18	FEDA2～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～	YANOMAN GAMES	5800円(予)
4/18	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	5800円
4/18	オリンピア・山佐 バーチャパチスロⅡ実戦美少女攻略法	マップジャパン	5800円(予)
4/18	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	グラムス	5800円
4/18	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス	5800円
4/20	A.Ⅳ.エボリューション グローバル	アートディンク	2800円
4/25	キャロムショット ザ・3Dビリヤード	アジェンダ	5800円
4/25	イワトビペンギン ROCKY X HOPPER	インプローレ	4800円
4/25	水木しげるの妖怪武闘伝	ケイエスエス	5800円
4/25	ファンタステップ	ジャレコ	5800円
4/25	TOBAL2	スクウェア	価格未定
4/25	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	5800円
4/25	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	6800円
4/25	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ	5800円
4/25	ランニング・ハイ	レックスエンターテインメント	5800円
4/25	首都高バトルR	元気	5800円
4/25	ガメラ2000	大映	5800円
4月下旬	エルフィンパラダイス	アスク講談社	6800円
4月下旬	TILK～青い海から来た少女～	テイジイエル	5800円
4月下旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	6800円(予)
4月下旬	Palor!PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	5200円
4月	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	BMGジャパン	5800円(予)
4月	StreetGames'97	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
4月	クロウ	アクレイムジャパン	5800円
4月	リターンファイアー	ソフトバンク	3800円
4月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	5800円
4月	モータルコンバット・トリロジー	ソフトバンク	3800円
4月	ロボトロンX	ソフトバンク	3800円
4月	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	6800円
4月	ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー	データイースト	6800円(予)
4月	プレイスタジアム2	バンプレスト	5800円(予)
4月	Max Racer	ピーディ	5800円
4月	PAL－神犬伝説－	東北新社	6800円
4月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	6800円(予)
4月	ファイロ&クロード	BMGジャパン	4800円

5月発売予定

5/2	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	7800円
5/2	あすか120% エクセレント Burning Fest.	ファミリーソフト	5800円
5/2	RIOT STARS	ヘクト	6800円
5/2	フォーミュラーサーカス	日本物産	5800円(予)
5/9	ナノテックウォーリアー	ヴァージンインタラクティブ	6500円
5/23	がんばれ森川君2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4800円(予)
5/23	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800円(予)
5/23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～	ガスト	5800円(予)
5/23	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	価格未定
5/23	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	6800円(予)
5/23	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800円
5/30	ダービースタリオン	アスキー	価格未定
5/30	秦始皇帝	シャングリ・ラ	6600円
5/30	エースコンバット2	ナムコ	5800円
5月上旬	ボイスファンタジア	アスク講談社	6800円
5月下旬	タクティクス オウガ	アートディンク	5800円
5月下旬	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	エス・エヌ・ケイ	6800円
5月	スパイダー(仮)	BMGジャパン	価格未定
5月	NHL Power Rink'97	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
5月	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	5800円
5月	あかずの間	ヴィジット	5800円
5月	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	5800円
5月	フェイド・トゥ・ブラック	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
5月	インパクト レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
5月	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	コナミ	5800円(予)
5月	ステークスウィナー2～最強馬伝説～	ザウルス	5800円(予)
5月	エーベルージュ	タカラ	6800円
5月	ファーランドストーリー～四つの封印～	テイジイエル	6800円
5月	Indy 500	トミー	5800円(予)
5月	バウンダリーゲート	パック・イン・ソフト	5800円(予)
5月	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	5800円(予)
5月	メタルドレッド	バンダイビジュアル	5800円(予)
5月	DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～	ヒューマン	5800円(予)
5月	ゼロヨンチャンプDooZy-J	メディアリング	価格未定
5月	グリッツ～ザ ピラミッド アドベンチャー～	三洋電気	5800円(予)

6月発売予定

6/6	QUANTUM GATE 悪夢の序章	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円(予)
6/6	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	5800円(予)
6/6	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	価格未定
6/13	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	ファミリーソフト	5800円(予)
6/27	ZERO DIVIDE2	ズーム	価格未定
6/27	FIGHTING NETWORK RINGS	ナグザット	5800円
6/27	タイムクライシス	ナムコ	5800円
6/27	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	5800円(予)
6月上旬	大海信長伝GT-TENⅡ	アイマックス	6800円
6月中旬	トラ! トラ! トラ!	ダズ、ネクサスインターラクト	6800円(予)
6月下旬	10101(仮)	サンテックジャパン	5800円(予)
6月	西暦1999～ファラオの復活～	BMGジャパン	5800円(予)
6月	ロボ・ピット2	アルトロン	価格未定
6月	G・O・D pure	イマジニア	5800円
6月	アライド ジェネラル	エクシングエンタテイメント	5800円(予)
6月	バーガーバーガー	ギャップス	5800円(予)
6月	週刊プロレス監修 プロレス戦国伝	ケイエスエス	5800円
6月	狙われた街(仮)	ケーエージェー	価格未定
6月	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	価格未定
6月	ワールドサッカー ウィニングイレブン'97	コナミ	価格未定
6月	ポイッターズ ポイント	コナミ	価格未定
6月	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	6800円(予)
6月	BODY HAZARD	ヒューマン	5800円(予)
6月	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－(仮)	メディアクエスト	5800円(予)
6月	新戦記ヴァンゲイル	ユーメディア	5800円(予)
6月	Proof Club	ユタカ	5800円(予)

7月発売予定

7/11	サガ フロンティア	スクウェア	価格未定
7/18	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	5800円
7/18	マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-	東芝EMI	5700円
7月中旬	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	5800円(予)
7月下旬	カルネージハート プラクティスエディション(仮)	アートディンク	4800円(予)
7月	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～	エクシングエンタテイメント	価格未定
7月	西陣パチンコ天国vol. 2	ケイエスエス	5800円
7月	ナスカーレーシング	シエラ・パイオニア	5800円(予)

8月以降発売予定

8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	5800円(予)
8月	RAPUNZEL(ラプンツェル)(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	価格未定
10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	5800円(予)
11月	ぼのぼーと	アミューズ	価格未定
12/12	マリア	アクセラ	6800円(予)
12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	価格未定

'97年発売予定

春	MLB Pennant Race	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
春	NFL GAME DAY	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春	NHL FACE OFF	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円(予)
春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
春	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス	価格未定
春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	価格未定
春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	サムライスピリッツ剣客指南パック	エス・エヌ・ケイ	5800円
春	メタルスラッグ	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	棋太平	エス・ピー・エス	価格未定
春	火竜娘(かりゅうじょう) -柳 判官- -高 悠環-	ガスト	価格未定
春	VIRTUAL飛龍の拳	カルチャーブレーン	5800円(予)
春	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	サンソフト	6800円(予)
春	イバラード(仮)	システムサコム	価格未定
春	ゲーム天国	ジャレコ	価格未定
春	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	3800円
春	シュレディンガーの猫	タカラ	5800円
春	モンスターファーム	テクモ	価格未定
春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	6500円(予)
春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5800円
春	STRESSLESS LESSON ～れすれす～	マックスファイブ	4980円
春	聖刻1092操兵伝	ユタカ	5800円(予)
春	聖刻1092操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	ユタカ	9800円(予)
春	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	光栄	6800円

dule of NewSoft

春	ダークハンター〜㊦妖魔の森〜	光栄	6800円
春	トレジャーギア	未来ソフト	5800円
夏	GHOST in the SHELL〜攻殻機動隊〜	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏	Wisard's Harmony2	アークシステムワークス	4800円（予）
夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	5800円（予）
夏	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800円
夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	価格未定
夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	5800円
夏	AFRAID GEAR	アスミック	価格未定
夏	森の王国	アスミック	価格未定
夏	ブリガンダイン ー幻想大陸戦記ー（仮）	イースリースタッフ	5800円（予）
夏	バーチャルバスフィッシング（仮）	イースリースタッフ	価格未定
夏	メルティランサー2（仮）	イマジニア	価格未定
夏	レシプロヒート5000	エクシングエンタテイメント	5800円
夏	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定
夏	マーブル・スーパーヒーローズ	カプコン	価格未定
夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	5800円（予）
夏	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1〜虹色の青春〜	コナミ	価格未定
夏	The Sequel to MYST RIVEN	サンソフト	価格未定
夏	フォトジェニック	サンソフト	価格未定
夏	爆走兄弟レッツ&ゴーWGPハイパーヒート	ジャレコ	価格未定
夏	ラグナキュール	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800円（予）
夏	LUCIFERD（ルシファード）〜世紀末への挑戦〜	ティー・イー・エヌ研究所	5800円
夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	6800円（予）
夏	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	価格未定
夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ	価格未定
夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	4800円（予）
夏	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	5800円（予）
夏	夢・色いろ	フェザード	5800円
夏	英雄志願ーGal Act Heroismー	マイクロキャビン	6800円
夏	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD（仮）	マイクロネット	価格未定
夏	MELT〜フューチャリングエディbyアイアン・メイデン〜	マップジャパン	価格未定
夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事	価格未定
夏	はじめの一歩	講談社	5800円
夏	個人教授 La Leçon Particulière	毎日コミュニケーションズ	価格未定
夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	価格未定
秋	ASTRO TROOPER VANARK	アスミック	価格未定
秋	true real fantasy（仮）	ドリームキューブ	価格未定
秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	価格未定
秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	5800円（予）
秋	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	5800円
秋	修羅の門	講談社	5800円
冬	戦闘国家ー改ーIMPROVED	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
冬	バイオハザード2	カプコン	価格未定
'97年	グランド・セフト・オート（仮）	BMGジャパン	価格未定
'97年	リンダキューブアゲイン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	5800円（予）
'97年	ツタンカーメンの遺言（仮）	ウィザード	価格未定
'97年	メイン・ローター（仮）	エフコンピューターエンターテインメント	5800円
'97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800円（予）
'97年	KING OF GAMES（仮）	クレフ	価格未定
'97年	激突! 四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
'97年	デッドリースカイ（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
'97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円（予）
'97年	ツインビーRPG（仮）	コナミ	価格未定
'97年	メタルギア ソリッド	コナミ	価格未定
'97年	ホームドクター（仮）	サクセス	価格未定
'97年	ひとつや ふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	システムサコム	5800円（予）
'97年	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった〜の巻	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定
'97年	…いる!	タカラ	価格未定
'97年	ガンバレット（仮）	ナムコ	価格未定
'97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	価格未定
'97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	価格未定
'97年	ホタル	パイオニアLDC	価格未定
'97年	くるみミラクル	バンプレスト	5800円（予）
'97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	6800円（予）
'97年	同級生2	バンプレスト	6800円（予）
'97年	同級生2EXTRABOX	バンプレスト	13800円（予）
'97年	BALL BLAZER（ボールブレイザー）	ビーピーエス	5800円（予）
'97年	HERC'S ADVENTURES（ハークスアドベンチャー）	ビーピーエス	5800円（予）
'97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	価格未定
'97年	ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800円（予）
'97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	5800円（予）
'97年	スノークイーン	東北新社	4800円

発売日未定

未定	パチンコ倶楽部	I.S.C.	価格未定
未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	5800円（予）
未定	タイブレーク	バディ	価格未定
未定	神臓・碁仙人	J・ウイング	8900円
未定	Jump KID（仮）	NEW	価格未定
未定	オメガブースト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	クライムクラッカーズ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ワンダラーショック〜1950 アメリカンドリームズ〜	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ブレイズ アンド ブレイド〜エターナルクエスト〜	T&E SOFT	価格未定
未定	厄惨（仮題）	アイディアファクトリー	5800円（予）
未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	価格未定
未定	マジック・ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	5800円
未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	価格未定
未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	価格未定
未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	価格未定
未定	RPGツクール3	アスキー	価格未定
未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	価格未定
未定	囲碁	アスキー	6800円
未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	価格未定
未定	FLY（仮）	エム・ディー・ビー	価格未定
未定	X2	カプコン	5800円
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1「月の神殿」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2「死闘! ワイリーナンバーズ」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3「最後の闘い!!」	カプコン	価格未定
未定	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	価格未定
未定	ロックマンX4	カプコン	価格未定
未定	シェラザード伝説〜黄金の帝国〜（仮）	カルチャーブレーン	価格未定
未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円（予）
未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	6800円
未定	Nap・Nap	ゲンテック	価格未定
未定	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2	コナミ	価格未定
未定	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	コナミ	価格未定
未定	パロウォーズ	コナミ	5800円（予）
未定	ミッドナイトラン〜ロードファイター2〜	コナミ	5800円（予）
未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	5800円（予）
未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	価格未定
未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	5800円（予）
未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	5800円（予）
未定	みつめてナイト	コナミ	価格未定
未定	沙羅曼蛇 デラックス パック プラス（仮）	コナミ	価格未定
未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	FENSER	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	アウトライブZERO	サンソフト	価格未定
未定	ザウバー	スクウェア	価格未定
未定	バーチャルリモコン（ヘリポートⅠ）	スリーディ	価格未定
未定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定
未定	ARENA（仮）	ソフトバンク	価格未定
未定	The Last Express	ソフトバンク	価格未定
未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円
未定	ベトラム	ソフトバンク	価格未定
未定	T-MEK	ソフトバンク	3800円
未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	3800円
未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円
未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	3800円
未定	ドライバー	ソフトバンク	3800円
未定	ローカス（仮）	ソフトバンク	3800円
未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	価格未定
未定	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	価格未定
未定	えこのKIDS	テイジイエル	5800円
未定	ウキウキ釣り天国（仮）	テイチク	価格未定
未定	BOUNTY ARMS（仮）	データウエスト	6800円（予）
未定	Cat The Ripper	トンキンハウス	5800円
未定	ディレクター	トンキンハウス	価格未定
未定	モンスターコレクション（仮）	トンキンハウス	価格未定
未定	アクチャーゴルフ	ナグザット	5800円
未定	もってけたまご	ナグザット	価格未定
未定	NOël（ノエル）2（仮）	パイオニアLDC	価格未定
未定	バトルバグズ	バンタンインターナショナル	5800円（予）
未定	エアーコマンダー	バンプレスト	5800円（予）
未定	銃夢（仮）	バンプレスト	価格未定
未定	魔法都市エルピス	バンプレスト	価格未定
未定	JTCC全日本津ツーリングカー選手権	ビーピーエス	価格未定
未定	スワッグマン	ビクターソフト	価格未定
未定	マイホームドリーム（仮）	ビクターソフト	価格未定
未定	LIPROS（仮）	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	オーガリアン〜亜人伝〜（仮）	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	フォーメーションサッカー'97〜The road to France〜	ヒューマン	5800円（予）
未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800円
未定	ヒロイン・ドリーム2（仮）	マップジャパン	価格未定
未定	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	5800円（予）
未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定
未定	RAYMAN2（仮）	ユービーアイソフト	価格未定
未定	アルナムの翼ー焼塵の空の彼方へー	ライトスタッフ	5800円（予）
未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	価格未定
未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ 〜ブクブクダイバー〜	光栄	5800円
未定	My Dream〜On Airが待てなくて〜	日本クリエイト	価格未定

TOP 10 in the U.S

PlayStation Top 10 Chart 97/5 version

洋ゲーRANKING

V2を達成した『TOMB RAIDER』。前回のトップ3が安定している一方、なんと5本が初登場。5位の『Destruction Derby 2』は、日本で2月21日に発売。今後のランキングが注目されるぞ。Here we go, GUYS!!

1 Tomb Raider

KEEPING CHAMPION

action
Core Design



主人公レイラを操り、迷宮の秘宝を探すというアクションアドベンチャー。仕掛けられたトラップは、どれも難解を極めるものばかり。

2 Suikoden

2RANK UP!

RPG
Konami

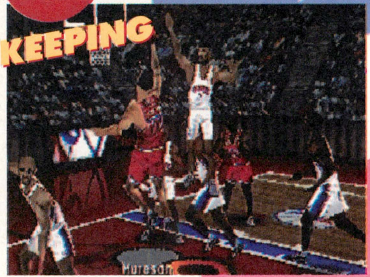


日本ではベスト版が発売されている人気のRPG。108人の仲間と協力し、革命を成功させるのだ。壮大なストーリーを満喫できるぞ。

3 NBA Live'97

KEEPING

sport
EA SPORTS



モーションキャプチャーを取り入れたNBA公認のバスケゲーム。テレビ中継さながらのカメラワークで、臨場感もバッチリなのだ。

4 Twisted Metal 2

2 RANK DOWN

driving
Sony ComputerEntertainment

ハデな破壊が売りのドライビングゲーム。正確なハンドリングと、状況に応じた武器の使用が勝利の鍵。同時プレーで熱くなれ!

5 Destruction Derby 2

KEEPING

driving
Psygnosis

初登場で5位をゲット。レースで1位を獲らずとも、相手車をスピンさせ、破壊することにより、ポイント獲得。上位入賞を目ざせ。

6 Jet Moto

NEW!

sport
Sony ComputerEntertainment

近未来マシン"モータークロス"を操るレースゲーム。陸はもちろん、海上、雪上と、どこでも走行可能。スピード感がすばらしいぞ。

7 Area 51

3 RANK UP!

shooting(GUN)
Williams

協力プレーが可能なガンシューティングゲーム。秘密基地"Area 51"で、繁殖した人工のエイリアンたちを倒し、世界を救うのだ。

8 Persona

NEW!

RPG
Atlus

独特の世界観で人気の高い『女神異聞録ペルソナ』の海外版。敵の悪魔とは、戦うだけでなく、交渉が可能というシステムが斬新。

9 Carnage Heart

NEW!

simulation
ARTDINK

マニアックな造りで、多くの固定ファンを持つ、『カルネージハート』。独自の戦闘プログラムで、最強の機体を作り上げるのだ!

10 Puzzle Fighter

NEW!

puzzle
Capcom

連鎖が決め手のパズルゲーム。スーパーストリートファイターⅡと、ヴァンパイアハンターのキャラクターが登場するぞ。

松下アツシの米国Hot!事情



どーも。テックプレステ編集部アメリカ駐在員の松下です。今回は、アメリカ人のハードコアなゲーマーたちについて。やっぱりこの国にも、3日3晩ぶっ続けでウンコをするのも忘れてゲームを遊び続けるヤツはいる。あ、それはオレか。ま、そういうアメリカ人たちは、日本語がわかんなくても、日本からやって来る最新のゲームを遊びたがる。そういう連中ってソフトが英語化されるのなんて待ってられないんだよね。だから以前の彼らは、それぞれの国のソフト用に2台のプレステを持っていることが多かった。そうすれば、どちらの国のソフトでも遊べるじゃない? でも、プレステを2台も買っちゃうなんて、どう考えてもお金のムダだよねぇ。

ところが、最近のアンダーグラウンド市場では起動ROMを差し替えて、どの国のソフトでも1台のプレステで走らせるようにする"ROM取り替えサービス"がはじまったらしい。このサービスには、ROMの内容をコピーする作業が含まれているから違法なんだよね、つまり。にもかかわらず、日本のゲームで遊びたいアメリカ人たちは、日本円で約5000円もの料金を払って自分のプレステをバイリンガルにしている。そこまでさせる日本のゲームってすごいでしょ、でしょ、でしょ。

Suikoden

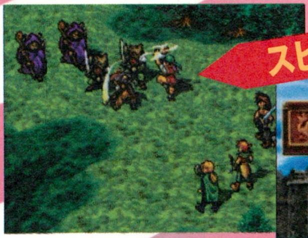
100人以上の仲間が登場

スカーレットムーンエンパイアの5大将軍のひとり、テオ・マクドールの息子が主人公。帝国軍の人間でありながら、解放軍を率いるという数奇な運命を背負ってしまう。壮大なストーリー展開が繰り広げられる。



⬅プレーヤーの反応で、相手の行動が変化する。状況を把握して、的確な応答をするのだ。

スピーディーな戦闘シーン





⬆➡クォータービューの通常戦闘では、キャラクター同士の協力攻撃がある。また、カードゲームのような"戦争イベント"もあるぞ。仲間を増やして、解放軍を勝利に導くのだ。

Area51

撃たれる前に撃つべし

場面が次々と切り替わるガンシューティングゲーム。難攻不落の秘密基地"AREA51"で事故が発生。人工のエイリアンが基地内の人間に感染、繁殖してしまった。世界を救うために、敵地に乗り込むのだ!



⬆友軍S.T.A.A.Rチームが支援してくれる。誤って撃つと、ライフが減る。あせっては駄目だ。

味方が加勢するぞ





⬆敵の種類は、人型からヘリコプターなど多種多様。狙いをつけて、弾を撃ち込むのだ。休む暇はないぞ。
➡ステージが進むにつれ、敵の攻撃も激しくなってくるぞ。

Destruction Derby 2

破壊とスピードを極めよ!

ゲームモードは前作と同じ。しかし、スピード感や破壊の爽快感は、前作のそれをはるかに上回っている。"デストラクションダービーモード"では、相手車をスピンさせ、破壊したモン勝ち。スピードが命の"ストックカーレース"では、単純なだけに一瞬の操作ミスが、大幅な順位落下に繋がってしまう。シビアなレース展開だ。

スピードが勝負の **ストックカーレース**

ダメージを確認せよ! **レッキングレース**





⬆↗ジャンプ前の微妙なハンドル修正が、着地後のダッシュに繋がる。



⬆360度すべての方向から、敵はつっこんでくる。時には逃げることも必要なのだ。

PIT IN





⬅直す箇所を選択後、×ボタン連打でダメージを回復せよ。エンジン部分が壊れると、レースオーバーだ。



⬆ハンドリングは忠実に表現されている。草地に乗り上げると、車の挙動が不安定になってしまうぞ。気を付けるべし。

今月の注目株

Persona



『女神転生』シリーズの最新作。悪魔たちと会話ができるシステムが独特で、多くのファンを持っているRPGだ。悪魔には"感情パラメーター"があり、プレーヤーの会話内容により、喜んだり、恐怖感を持ったりする。交渉が失敗に終わった場合、強引に戦闘が始まってしまうこともあるぞ。

クォータービューを使った戦闘では、攻撃範囲を考慮して、フォーメーションを決める必要がある。戦略性が高い戦闘が可能となっているのだ。

敵の種類は300以上だ



➡悪魔と交渉、スペルカードを集め、強力なペルソナをつくるのだ。



協力店/Digital Stuff (San Mateo店:415-570-2293)、Electronic Boutique (San Bruno店:415-794-0944)



ARTDINK
WGC WORLD GAME COLLECTION

PlayStation

Tactics Ogre
タクティクス オウガ
Let Us Cling Together

新アイテム登場。

東京ゲームショウ'97春でキミを待っているぞ!!

日程：1997年4月5日（土）～6日（日）　会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3

W(ダブル)チャンス＋1(プラスワン)キャンペーン

プレイステーション版「タクティクス オウガ」をお買い上げいただいた方だけに、抽選で豪華賞品をプレゼント。

応募方法など、詳しくは商品パッケージ内の「キャンペーンのお知らせ」をご覧ください。



A賞 20名様 レザーブルゾン

裏地にはゴールドのロゴ刺繍入り。

B賞 50名様 インテリア・ダーツ

B2サイズのコルクボード。

[プラスワンに挑戦しよう]

レアアイテム "ファイアクレスト" をゲットした方に抽選でプレゼント。



ダブルチャンス賞 1,000名様 タクティクスキーホルダー

革とメタルがシブいデザイン。



ファイアクレスト賞 500名様 ランスロットオルゴール

ゲームシーンで流れた曲を奏でる。メモリーカード入れとしてもご使用できます。

※賞品のデザイン、仕様については若干変更される場合があります。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

プレイステーション版、いよいよ登場。今春発売予定

シミュレーションRPG　予定標準価格5,800円（税抜）

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

タクティクス オウガ 公式ガイドブック（仮称）　ソフトと同時発売予定　発売元：株式会社ゼスト 出版事業部　TEL.03-5543-0616

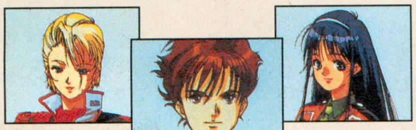
QUEST

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

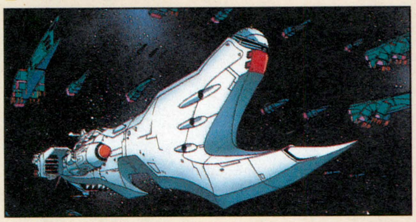
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル　TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

キャラクターデザイン
美樹本晴彦



メカデザイン
松本零士



■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。

【CAST】	國府田マリ子	林延年
緑川光	根谷美智子	堀内賢雄
椎名へきる	森川智之	深見梨加 他

■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。



■文化放送「浅田葉子のグラムス レディオナイト」にて、ラジオドラマ「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」好評ON AIR中!!（毎週水曜日PM9:00～）

■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより4月10日発売決定!

■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!

PlayStation™

1997.4.18
ON SALE
¥5,800（税別）



JALECO

競馬ブックのデータ協力により、騎手50名と2000頭の馬が実名で登場！

「育成モード」

- ●「牧場」での馬の買い付けや配合、「厩舎」において調教、管理を行い競走馬を育て出走登録をし重賞レース優勝を目指す！もちろん馬券も楽しめる。
- ●出走登録後の騎手の指名では、関東・関西の騎手計50名が実名で登場。武豊騎手を指名すると実写ムービーによる調教のコメントやアドバイスが楽しめる！
- ●パドックでの解説は「競馬ブック・松本憲二氏」の音声解説を収録！

「データモード」

- ●「競馬ブック」のデータ協力により、2000頭の競走馬の成績、'95年度のGIレースの実況VTRの再生、およびレース結果と解説を収録！





プレイステーション版 セガサターン版
好評発売中！
定価 6,800円 税別

©1996 競馬ブック ©1996 JALECO LTD.



スペシャルモードをプラスして、あの『テトリス』が生まれ変わった！

落ちてくる形の違うブロックを隙間なく積んで、横ラインを消していくお馴染みの「ノーマルモード」に加え、フィールド内を歩き回るキャラクターをGOALへ導く「パズルモード」「VSモード」をプラス。さらにエディットで自由に面が作れる！テトリスの楽しさをとことん磨いた新・定番ゲームの誕生！





プレイステーション版 セガサターン版
好評発売中！
定価 5,800円 税別

株式会社ジャレコ
（本社）〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通)FAX.03-3708-4822 （九州）〒879-01 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表)FAX.0979-32-2527
（大阪）〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表)FAX.06-385-0868 （サービスセンター）〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表)FAX.03-3420-2280

ゲーム天国™
THE GAME PARADISE!

アーケード版で大人気！
ゲームの世界を飛びまわる
破天荒なシューティングゲームが、
ますますパワーアップしてサターンに登場！



サターン版でのチェックポイントはこれだ！

★タテ･ヨコ画面対応の「完全移植モード」★新ステージを追加した興奮の「アレンジモード」
★プレーヤー･キャラクターを追加し、出演声優も５人から１１人にパワーアップ！
★オリジナル主題歌を３曲挿入 ★新たにステージ間の音声会話デモ演出を追加！

オリジナルビデオがついた極楽パックを限定発売

★サターン版「ゲーム天国」専用に制作した「オリジナルアニメーション」や、出演声優の「撮りおろしビデオクリップ」など、全60分プレミアム映像満載のＶＨＳテープを付属した極楽パックを用意！

セガサターン版
5月発売予定

＜出演声優＞
・関　智一　・かないみか
・置鮎龍太郎　・大塚　明夫
・椎名へきる　・西原久美子
・高橋　美紀　・こおろぎさとみ
・鈴木　真仁　・伊瀬久美子
・千葉　繁

2種類のパッケージを同時発売！

TYPE1 オリジナルビデオ付「極楽パック」7,800円（税別）
TYPE2「ノーマルパック」※ゲームソフトのみ 5,800円（税別）

購入者プレゼント実施!! 出演声優直筆サイン入りグリーティングカード（イラスト入り）があたる！

株式会社ジャレコ

HOME PAGE ADDRESS　http://www.jaleco.co.jp

(本社)〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通) FAX.03-3708-4822 (九州)〒879-01大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表) FAX.0979-32-2527
(大阪)〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター)〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280



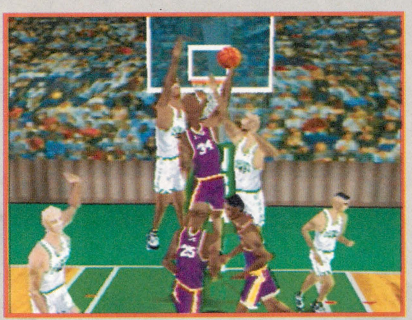
ELECTRONIC ARTS™

you are a real NBA fan,
is software alone is worth buying the hardware.

しあなたが、本当にNBAのファンならば、
ードを購入する価値のあるソフトです。







EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

EAV WEB http://www.ea.com/eav/
インターネットに
ホームページ開設中
http://www.ea.com/eav/



アドベンチャー シミュレーション
冒険と恋愛がクロスオーバー！
夏まで待てない
ラブストーリー
とっておきの渚物語
PlayStation
3年A組
戸塚いずみ
3年A組
三波亮子
3年A組
伊東由紀恵
卒業 Vacation
プレイステーション版
シミュレーション・
アドベンチャー
'97年夏
発売予定
©1997 マーカス / MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc.
砂浜、冒険、そして一恋。
2つのメインストーリーが互いに響き合いながら、
あなただけの夏を奏でる新しい物語。
新キャラクター3人を加えた清華女子高校のヒロインたち15人が、
南の島を舞台にそれぞれのドラマを繰り広げます。
今年の夏はドキドキとワクワクがいっぱい！



©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc. / SCIO / Stingray

PlayStation

大学2年の春、
ふとしたきっかけで始めた
家庭教師のアルバイト
それが、僕と彼女の出会いだった……
多感な少女たちとの一年間
あなたの意思だけが
彼女たちの夢や想いを
紡ぐことができるのです。

個人教授
La Leçon Particulière

リアルな夢の遊びかた
本物の恋の紡ぎかた教えます・・・

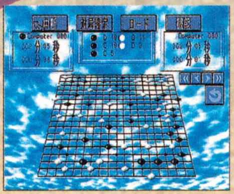
プレイステーション版
育成＆恋愛
シミュレーション
'97年夏
発売予定

テーブルゲーム　本格派、入ってます。

SEGA SATURN

黒と白の静寂を超える
これが新感覚囲碁のかたち

7月11日
発売!



セガサターン版
価格6,800円(税別)
※画面は開発中のものです

GO III Professional 対局囲碁

プレイステーションやパソコンで
大好評の本格対局囲碁ソフトが
エンジンプログラムをパワーアップし、
さらに「強く」より「速く」なって登場。
カラフルな画面やクラシックBGMなど
快適な対局環境を自由に演出する各種機
能や9路盤・13路盤モードも搭載。
この醍醐味を是非あなたに。

©1997 Oxford Softworks
/ MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc .

強く！楽しく！美しく!!
寝不足必至の美女麻雀は興奮満点！

今夏発売予定



セガサターン版
価格5,800円(税別)
※画面は開発中のものです

海辺(ビーチ)でリーチ

人間の感覚に近い本格思考ルーチンに、
ラブストーリーを麻雀で楽しんじゃう
「ストーリーモード」がジャストフィット!
満貫打ち切りなしの青天井ルールをはじめ、
5つの多彩なルールで麻雀を極める
「フリー対戦モード」も充実。
麻雀の魅力をギッシリ詰め込んで、
今夜も眠らせないぜ！

©1997 NATSU SYSTEM
/ MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc.

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568

MYCOM
毎日コミュニケーションズ



特集◎中学生からオジサンまでもとりこにする魔性のゲームたちに迫る

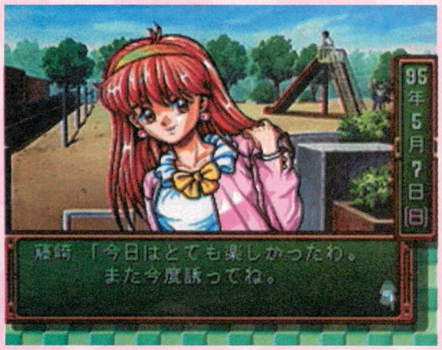
恋愛ゲーム徹底分析

ここ最近、男女の恋愛を題材にしたゲームが急増している模様。数は多いけど実際のところどうなのよ？ってあたりを検証してみます。
単純に美少女グラビアページとして楽しんでもらってもいいんだけどね。

美少女ゲーム界の風雲児ャンル"恋愛ゲーム"のいまを追う!

モニター上の美少女の笑顔はイイ。もしその微笑みが、ほかでもないプレーヤーとしての自分に向けられたものだとしたら……という都合のいい願望を叶えてくれるのが、"恋愛ゲーム"と言われる一連の作品群である。女の子との関係の進行度や感情の変化といったものが、ストーリーだけでなくゲームシステム的にも再現され、"ただ綺麗なオネーチャンが出てくる（しかもたいてい主人公にとって都合のいい存在として）"という意味でのギャルゲーと質を異にしているのが特徴だ。今日の恋愛ゲーム・ブームの火付け役となった『ときめきメモリアル』が、コアな層だけでなく普段あまりゲームをしない人にも好んでプレーされたことからも、ゲームの持つ意味合いの違いを窺い知ることができるだろう。

プレーヤーがゲーム中に登場する女の子との双方向性を擬似体験できる、しかもそれが"恋愛"という極めて情緒的な関係で……というのが恋愛ゲームの醍醐味ではあるが、その力点の置きどころは作品ごとに微妙に、または大きく異なる。それらの違いをプレイステーションの新作恋愛ゲーム紹介とともに明らかにしていくのが今回の特集の狙いだ。オネーチャンの絵柄の好みはイラストで各自判断してもらうとして、それぞれのタイトルが恋愛のどういった面をクローズアップしているのか、また"恋愛"という要素がゲームのなかでどのような位置づけになっているかを記事中でフォローしていきたい。パッとしない現実はまあこの際置いといて、プレイステーションのソフトが描くさまざまな恋愛のカタチを眺めてみよう。きっと明かるい未来が見えてくるはず……だよね？



恋愛ゲームの金字塔

ときめきメモリアル

（コナミ）

⬅オリジナルのPCエンジン版は1994年に登場（プレイステーション版は1996年）。3年間の高校生活で自分を磨きつつ学園生活を共にする女の子たちと付き合っていくゲーム。育成SLG＋恋愛という斬新な切り口と"ときめく"各種演出が、幅広い層の支持を得た。



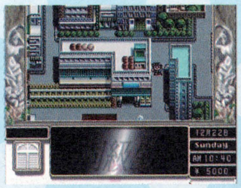
同級生2

バンプレスト、発売日未定、6800円［税別］

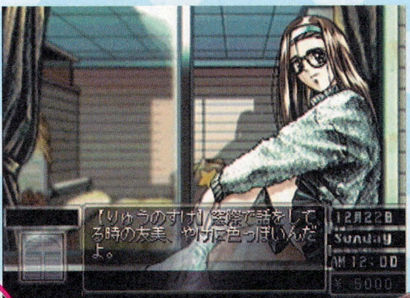


時間のやりくり次第で2股3股も可能だ

時間の概念を導入することによって、たんなるシナリオ主導型のアドベンチャーゲーム以上の臨場感を体験できた大ヒット作『同級生』の続編（こちらもパソコン版などで売れに売れた）。高校生活最後の冬休みに、登場する女性と結ばれるのが最終目的だが、誰に的を絞るかはプレーヤーの自由。しかも進め方によっては"複数同時攻略"も可能だ。プレイステーション版ではオリジナルキャラがふたり登場し（右頁参照）、声や新イベント、アニメーションが大量に追加される。多機種ですでに遊んだ人にもオススメだ。



⬅場所の移動はこの画面で行なう。どこかに寄るたびに一定の時間が経過する。



⬆一度見たシーンは、自分の部屋のパソコンを操作することによって、いつでも見られる。これで安心だ（なにが？）。

女性キャラは全17人！狙え"完全制覇"!!

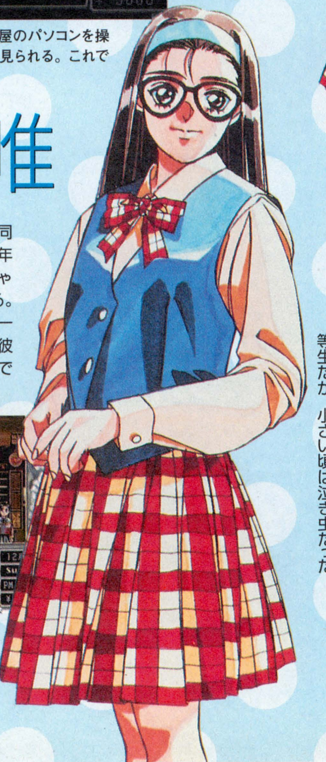


TECH PlayStation 編集部イチオシキャラ

鳴沢唯

なるさわ・ゆい

8歳の時から主人公と同居している彼女は、同じ年齢の主人公を「お兄ちゃん」と呼んで慕っている。超えそうで超えない一線の攻防（？）が、彼女と付き合う上でのテーマだ。





鳴沢美佐子

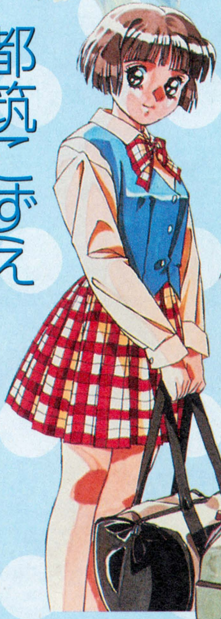
なるさわ・みさこ

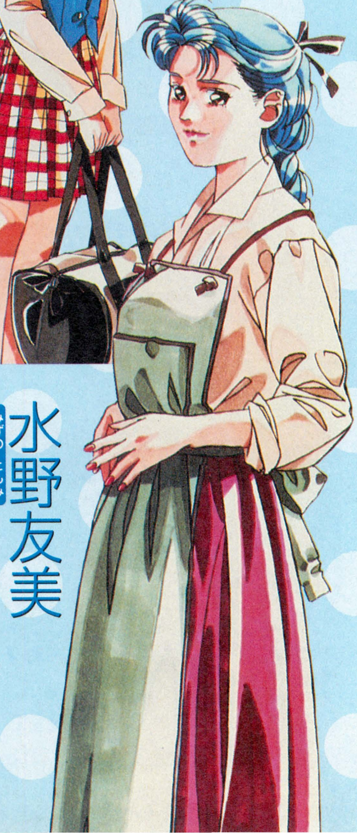
唯の母親で、母を亡くした主人公の母親的存在でもある。ここで紹介してるってことは……狙えるのか!?

都筑こずえ

つづき・こずえ

同級生ならぬ下級生（1年）も登場。性格は明かるいが、まだまだ恋に恋している年頃なので、相当振り回されるだろう。



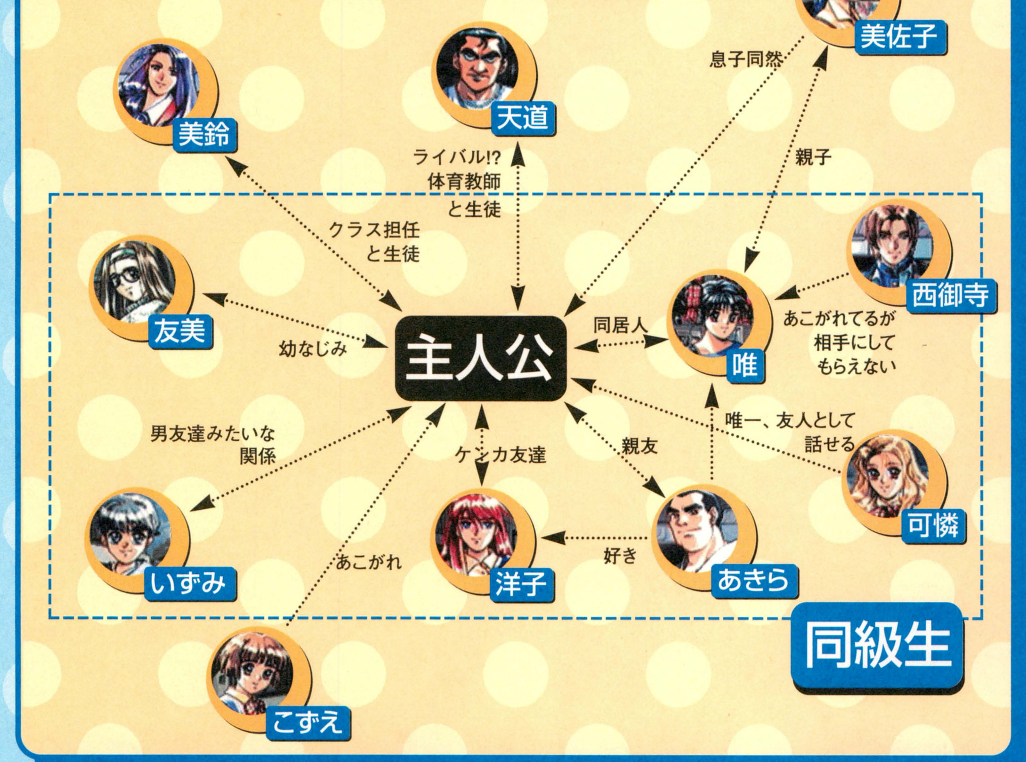


水野友美

みずの・ともみ

主人公と家が隣同士の幼なじみ。いまでこそ文句のつけようのない優等生だが、小さい頃は泣き虫だった。

八十八学園内相関図



PS版 オリジナルキャラもお披露目



西御寺静乃
さいおんじ・しずの

主人公のライバル的存在、西御寺有友の妹。性格はイイ。

山本律子
やまもと・りつこ

同級生のアイドル舞島可憐の友人。職業はロックシンガー。



南川洋子
みなみかわ・ようこ

ケンカとバイクが好きな一匹狼少女。恋愛は苦手だが、物怖じしない主人公に好感を持っている。(⬇)

篠原いずみ
しのはら・いずみ

弓道部の部長で、篠原重工の社長令嬢。表面的にはボーイッシュだけど、根は普通の女の子。(⬆)

片桐美鈴
かたぎり・みすず

主人公の担任で現代国語と古文を担当している。男子生徒全員のあこがれの的だ。(⬆)

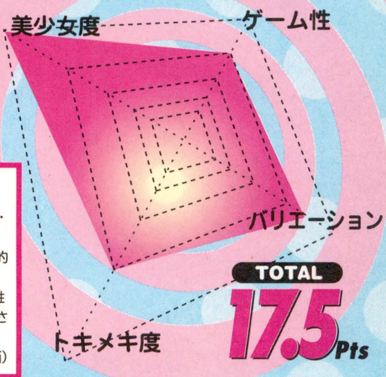
相手の生活により深く関わるのが恋愛!?

『同級生2』は、純粋にそれぞれの女性との関係だけがゲームの展開を左右する。プロローグでわかるように、主人公はもともと女の子に恵まれた環境にある。余分な苦労はしなくてもいい、ということか(画面には登場しないが顔も相当イイと思われる)。あまりにも最初から条件が整っているため、人によっては感情移入しにくいかもしれないが、特定の女性との関係が軌道に乗り出すと、コマンド選択方式のアドベンチャーならではのおもしろ味が見えてくる。オリジナルのパソコン版では女の子とのHシーンがいろんな意味でアクセントになっていたけど、そのへんの表現がセーブされたプレイステーション版では、よりゲーム性が強調されることになりそうだ。



⬆いろんな場所に顔を出していれば、こんな眺めのいいシーンに出くわすこともある。

独断的ダイヤグラム



ダイヤグラムの見方

美少女度……登場する女の子の外見的・性格的なかわいらしさ
ゲーム性……システムの複雑さや攻略的要素の度合い
バリエーション……女の子の多さ、プレーの反復性
トキメキ度……プレーヤーをその気にさせる各種演出の力の入れ具合
(＊各5段階評価)

TOTAL 17.5Pts

リフレイン ラブ
～あなたに会いたい～

リバーヒルソフト、発売中、6000円［税別］





佐倉朋美
さくら・ともみ

福岡出身の桜咲女子短大2年生。温厚な性格で誰からも好かれるが、自己主張をあまりせず他人の意見に流されやすい面も。花屋でバイトしている。

結城 蘭
ゆうき・らん

幼稚園から高校まで主人公と共に過ごした幼なじみだが、最近はたまに顔を合わせる程度。ボーイッシュでファッションに敏感な短大生。

高宮祥子
たかみや・しょうこ

高宮グループの社長令嬢。3人のなかでは精神的に最も大人。満たされない恋愛経験が多い。



←相手が話しかけてくるのは、あいさつ程度の場合もあれば重要なイベントの場合もある。

ちょっぴりアダルトな男女関係がテーマ

プレーヤーは桜咲町にすむ男子大学生となり、3人の友人と3人の女子短大生とともに、6月28日から12月24日（クリスマスイブ）までの約半年間のキャンパスライフを体験する。その間の行動（街内の移動・遭遇・会話、趣味活動、バイト、デート、男仲間との遊びetc.）によって、最終日に本命の相手に告白したときの結果や、エピローグとして見られる仲間たちの3年後の様子が変化する。

あくまでもシビアな恋愛にたいする視点

女の子の愛情だけでなく、同性の友情もおろそかにできない『リフレイン ラブ』。恋愛シミュレーションとしては邪道に思えるかもしれないが、"恋愛には当人同士だけでは解決できない側面もある"ということを意識させてくれる意味で良心的な設計といえる（?）。全体的に恋愛トレンディードラマを意識した作りになっている点が、ユーザーの好みの分かれどころだろう。

もはや王道といえる男女7人相関図

合コンがきっかけで出会った7人の男女。今後彼らの関係がどのように変化していくかは、その一員であるプレーヤーの行動にかかっている。キャラクターの性格付けが希薄で、物語の設定上、1番時間に自由が利く身分のため、全体に及ぼす影響力が大きいのだ。また、そのニュートラルな立場から、恋のキューピット役を依頼されることもあるかもしれない!?



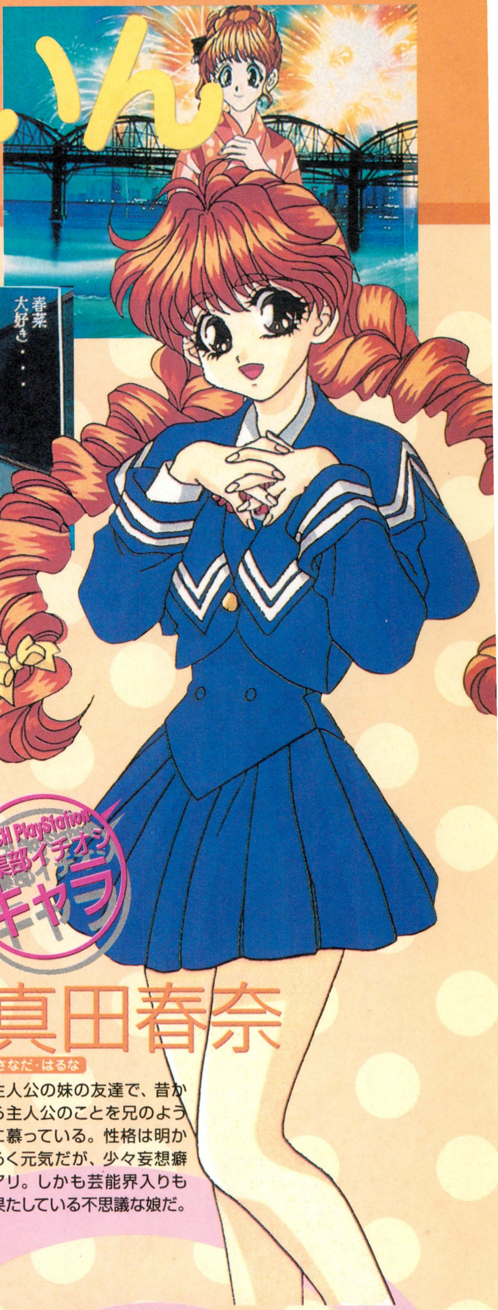
独断的ダイヤグラム





恋愛パラレルストーリー 初恋ばれんたいん

ファミリーソフト、6月27日発売、予価5800円［税別］

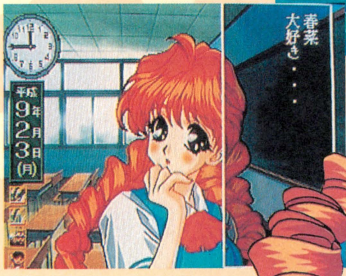


バレンタインデーまでに何とかせよ！

高校2年の始業式から3年のバレンタインデーまでの約2年間のうちに、10人の女の子とコミュニケーションをとって、最終的に誰かひとりの女の子から告白されるのがゲームの目的。主人公の育成や、女の子が主人公に求める理想の男性像といった、各種要素が複雑に絡み合っているので、プレーの方針によってゲームの展開が大きく変わる。

徐々に壁が取り払われていく感覚が○

コミュニケーションを取る手段の多様さが、このゲームの特徴。女の子によってはポケベルや携帯電話を持っているので、ある程度仲良くなるとより連絡をとり易くなる。また"手紙"を渡すことも女の子の好感度を上げるための重要な手段のひとつだ。システム自体はオーソドックスだが、関係を深めていく過程の楽しさが強調された作りになっている。



⬆良くも悪くもバレンタインデーがひとつの節目になるこのゲーム。その日にもらえるプレゼントによって、その女の子の自分に対する好感度を知ることができる。踊らされてる感じもする？



武田雪恵（たけだ・ゆきえ）
主人公が幼い頃から憧れるお姉さん。やや思い込みが激しい。

織田夏澄（おだ・かすみ）
主人公の幼なじみで始めから気楽に喋れる女の子。明かるく世話好き。

斉藤綾（さいとう・あや）
主人公とは小学生からの腐れ縁で、良き話し相手。夏澄の友達でもある。

伊達桜（だて・さくら）
日本舞踏で有名な名家の大和撫子。主人公とは、直接面識はない。

TECH PlayStation 編集部イチオシキャラ

真田春奈（さなだ・はるな）
主人公の妹の友達で、昔から主人公のことを兄のように慕っている。性格は明かるく元気だが、少々妄想癖アリ。しかも芸能界入りも果たしている不思議な娘だ。

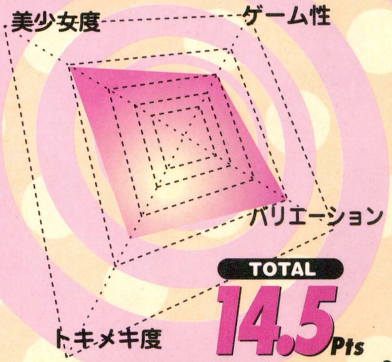
恋愛ゲームの足跡

テレビゲームのなかの恋愛要素は、1979年にリリースされたタイトーの業務用ゲーム『ルパン三世』のブレイクタイム・デモですでに見受けられる(予沢山の不二子……)。表現方法としての恋愛の確立は、パソコンのアドベンチャーゲームの隆盛と時を同じくする。とはいえ初期は恋愛がメインで取り沙汰されることはなく、あくまでもストーリー中の1要素という扱いであった。そんな状況のなか、曲がりなりにも恋愛を中心に据えたソフトが登場する。"ナンパ・シミュレーション"と名乗ったエニックスのアダルトソフト『TOKYOナンパストリート』だ。街中での女の子の調達からサテンでの会話、そしてベッドシーンまでもが再現されたこのゲーム、女の子の態度が軟化するたびに、当時のユーザーは一喜一憂したものである。これ以降、アダルトソフトが18禁美少女ゲームと名前を変えていく過程とともに、恋愛がストーリーの軸として用いられたタイトルが増えていく。近代恋愛ゲームの基礎を築いたのは、女の子の感情パラメータを導入したカクテルソフトの『きゃんきゃんバニー』シリーズ、少女を育てる育成シミュレーション『プリンセスメーカー』あたりから。これらのヒットにより、恋愛は一方的に見せられるものからプレーヤーが"体験"するものとして定着していくのだ。



⬆当時画期的すぎた『TOKYOナンパストリート』。類似ソフトが出なかった。

独断的ダイヤグラム



TOTAL 14.5Pts



フォトジェニック

サンソフト、夏発売予定、価格未定



カメラの中、3秒間だけ僕らは恋をする

プレーヤーは人物撮影を命じられた風景カメラマン。被写体となる3人の少女と出会い、交流を深めて撮影し、コンテストに出展する1枚を選ばなければならない。プレー期間は4月から翌年3月までの1年間。エンディングでは自分がどうなるのか、彼女がどんな道を歩むのか、そしてふたりがどういう関係になれたのかが、わかるようになっている。



↓女の子との関係は、自分のパラメータよりも会話中の返答によって大きく変化するのだ。

裏テーマは"内なるアニマとの和解"!?

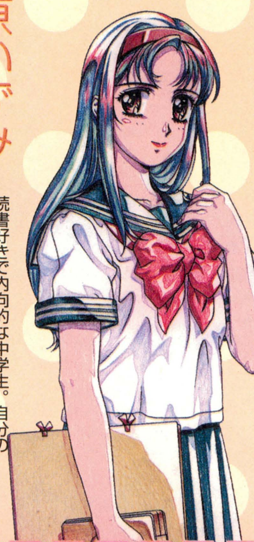
コンテストの優勝と被写体の女の子との恋愛の成功が必ずしも一致していないのが、このゲームの持ち味。恋愛とは別個に自分の"カメラマンとしての夢"が同時進行することにより、人生における恋愛の意味がより強調されている。



織原いずみ

おりはら・いずみ

読書好きで内向的な中学生。自分の持つ魅力にまったく気づいていない。

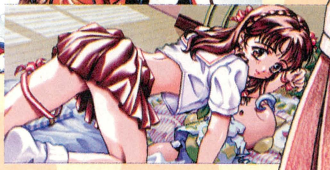


北条綾乃

ほうじょう・あやの

家柄、性格ともにバリバリのお嬢様な高校生。といっても高飛車ではない。







TECH PlayStation 編集部イチオシキャラ

桜井愛美

さくらい・まなみ

見たまんま少女趣味の高校生。カワイイものが大好きで、リボンとぬいぐるみ集めが趣味。つかみどころのない言動が魅力でもある。

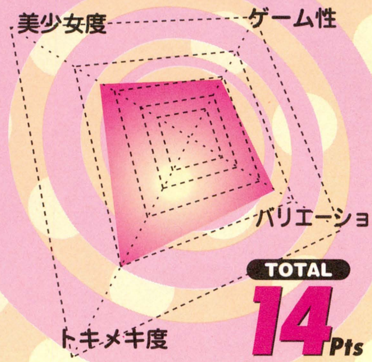
恋愛のカタチあれこれ

ゲームで描かれる恋愛は、良く言えば青年男子の欲求に忠実、悪く言えば類型的である。それをそのまま鵜呑みにする人はさすがにいないだろうが(いないよね!?)、ゲームがきっかけで恋愛のセンス・オブ・ワンダーに目覚めるというケースはあるだろう。ただ本人にヤル気はあるものの、それを実践する相手もなし……。そんな時は映画を観よう! 作品ごとに違った恋愛観が描かれているので、視野もグッと広がることだろう。そのなかでちょいと目先の変わったものを、いくつか紹介。シャルロット・ゲンズブールが出演している『カンフー・マスター!』では、10代半ばの娘のボーイフレンドに恋してしまった母親の感情の微妙な動きが、『恋人たちの予感』(米)では根クラな男性と根アカな女性の、10数年にわたる友情と愛情の狭間で揺れ動く関係が描かれている。これは少し本道から外れるかもしれないが、北欧の美しい風景を舞台に展開する『春をして君を想う』では、老人男女(夫婦ではない)のかわいらしい逃避行が淡々と描写されている。映画に限っては、"ラブロマンス"と堂堂と名乗っていない作品にこそ、素朴な恋愛のカタチが隠されているようだ。……余談だけど、ビッグコミック誌連載中の『黄昏流星群』(作兼憲史氏)って、"恋愛もの"としてみんなはどう思います?



↑題と中身が一致してない『カンフー・マスター!』。ビデオが4月25日に発売予定。

独断的ダイヤグラム



TOTAL 14Pts



BOYS BE…

講談社、発売中、5800円［税別］

女の子に囲まれた高校生活を

週刊少年マガジンで連載中の原作コミックも好調の『BOYS BE…』。高校2年の4月から卒業するまでの2年間が舞台となるゲーム版は、テンポのいいオムニバス形式の原作の雰囲気を活かした、ストーリー主体の作りになっている。パラメータの上げ下げといった要素はなく、あくまでその場その場のプレーヤーの判断、あるいはニュアンスの伝達が、女の子との関係や、以降登場する女の子の顔ぶれ(全部で10人以上)を決定していくのだ。主人公の曖昧な気持ちを入力できる"ハートインプレッションシステム"など、3つの風変わりなシステムがゲームの鍵だ。

なにより自分の気持ちが大事!

女の子との相互関係よりイエス・ノー的な選択が重要視されるシステム、主人公の音声によるモノローグが入るなど、恋愛シミュレーションというよりは、分岐の多いデジタルコミックといった印象が強い。原作に忠実なゲーム化といえよう。



←美紀は主人公のあこがれ。仲良くなれるかな。



花井美紀
はない・みき

性格はまじめで少々男性恐怖症の気アリ。主人公の女友達、杉本久美子と仲がいいが、主人公に対しては最初よそよそしい。

TECH PlayStation 編集部イチオシキャラ



↑画面右のハートの大きさを調整して偽らざる感情を伝えよう。

健康的お色気満載



水原ひかる
みずはら・ひかる

主人公の1年後輩にあたる帰国子女。感情的な性格で主人公に少しあこがれる。



藤井直子
ふじい・なおこ

一見ガサツで男勝りの性格だけど、実は素朴で素直な女の子。海の家で働いている。

独断的ダイヤグラム



TOTAL 12Pts



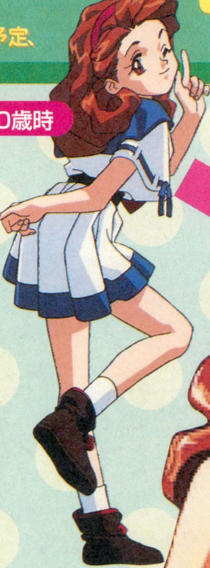
エーベルージュ

タカラ、5月発売予定、6800円［税別］

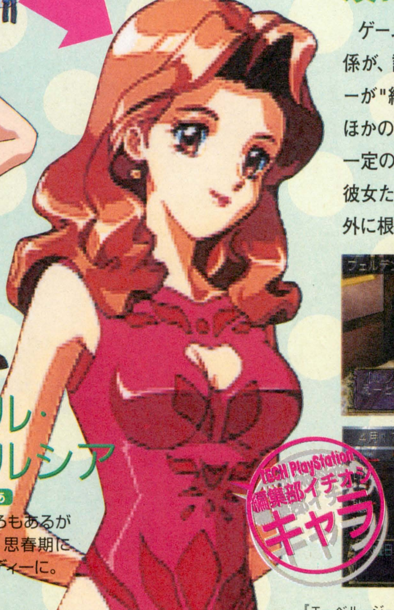
2部構成の成長ドラマ

物語の舞台は、時空を超えた遥かかなたの宇宙に存在する世界"ワーランド"。主人公は魔法学園の生徒となり、最終的に創造魔法を習得し、世界の危機を救うことが目的となる。ゲームは前・後編の2部構成。前半は主人公が9〜10歳の2年間、後半は14〜16歳の3年間の生活を体験することになる。仲間たちとの出会いや特定の相手との人間関係など、少年期に起こる出来事は思春期のストーリー展開にも影響を及ぼし、シナリオをより深みのあるものにしている。世界で起きている異変の前兆に立ち向かいつつ、友情関係から発展した恋愛関係の行方を楽しもう。

9〜10歳時



14〜16歳時



カステル・アンタルシア
かすてる・あんたるしあ

ワガママなところもあるが努力家の女の子。思春期にはこんなナイスバディーに。

TECH PlayStation 編集部イチオシキャラ

空白の3年間が及ぼすものは?

ゲームに登場する幼なじみとの関係が、設定上だけでなく、プレーヤーが"経験"として実感できる点が、ほかの恋愛ゲームにはない特徴だ。一定のブランク期間を経て再会した彼女たちとどのように接するか? 意外に根の深いテーマかもしれない。





←9歳といえど、女の子との付き合いは大事。

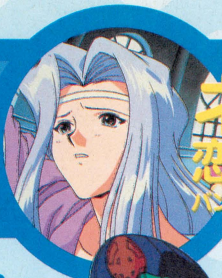


←日頃の基礎努力が世界の危機を救うのだ。

独断的ダイヤグラム



TOTAL 13Pts



ネクストキング 恋の千年王国

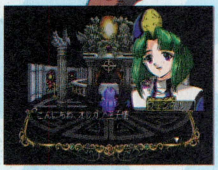
バンダイ、5月23日、6800円［税別］



フェンネル

ふぇんねる

僧侶の娘フェンネルは、通称〝ずっこけシスター〟といわれるようにどこかヌケている。バトル時の攻撃力は低いものの、アンデット系に対してはやたらと強い。



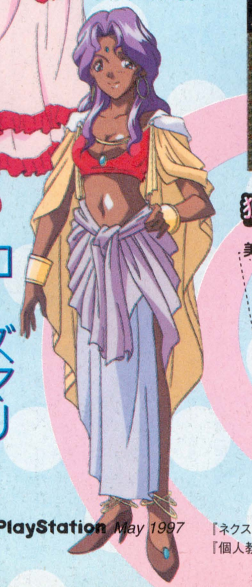
←まずは彼女の親に修業を受け、少しでも印象を良くしておきたい。



アニス

あにす

超ワガママな貴族の娘。外見と気前だけはよく、会えばアイテムをほいほいくれる。



ローズマリー

ろーずまりー

酒場の娘で踊り子の彼女は、ほかの女の子の相談にも乗ってくれる。

デートは"冒険"のRPG感覚が新鮮

次期王の選出方法はなんと、城下から選ばれた12人の美女による投票。プレーヤーは王様候補のひとりとなり、選挙権をもつ彼女たちのハートをつかんで、3人のライバルを蹴落とさねばならない。中世ヨーロッパ風のファンタジー世界、恋愛ゲームでは珍しいボードゲーム形式、そして同一条件のライバルとの出し抜きあいなど、新要素満載の内容だ。

恋愛とは競争である!

恋愛ゲームを多人数でプレーしてみたら……という発想から生まれたという『ネクストキング』。"ライバルなどの障害が多いほど恋は燃える"という定説(?)に準じたゲームシステムは、男女の1対1の関係というよりも"○人の女の子をゲットした"という既成事実のほうに重点が置かれている。特定の女の子との関係が深まると、情緒的な想いが募る一方で、知らない方が良かったという事実も次々と判明していくあたり、ゲームデザイン担当の桝田省治氏の酸いも甘いも知り尽くしたうえでの恋愛観が伺える。多人数プレーは、ひとりプレー以上に競争心が燃え上がることだろう。



←メインボートとなる城下街。女の子の家を探せ。

独断的ダイヤグラム



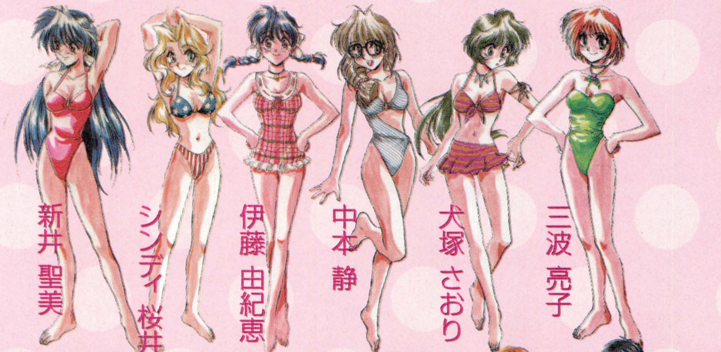
TOTAL **14.5Pts**

まだまだ出てくるお目々パッチリ少女たちのゲーム

今回紹介した以外にも、恋愛を主題としたゲームは、これからもまだまだ登場する。『ときめきメモリアル』の社会的ブームも一段落し、作り手やユーザーがこのジャンルに独自の新たな可能性を見出せるようになったいま。安易なフォロアータイトルたちは淘汰され、より良質な作品だけが生き残っていくだろう。とはいえ惚れたハレたの男女関係は、どんなに作り手がリサーチして追究しても、唯一の答えが見つからない奥の深いもの。このジャンルが時が経つごとに尻すぼみになるのではなく、ひとつの大きなテーマとして業界に定着して、常に「恋愛とは何ぞや?」という問題定義がユーザーに行なわれることを祈りたい。それがすべてじゃないにしても、人生にトキメキは必要だと思いますよ、エエ。

卒業VACATION

『卒業』、『卒業Ⅱ』、『卒業クロスワールド』のオリジナルキャラ12人に新キャラ3人を加えた、豪華なシリーズ最新作。南の島を舞台に、恋と冒険のふたつのストーリーが複雑にからみ合う。



個人教授

La Lecon Particulierc

プレーヤーは大学2年生の家庭教師となり、最大6人まで登場する教え子を無事志望校に合格させるよう指導する。勉強以外にも彼女たちの夢や悩みに対して良きアドバイスを与えていかないと、彼女たちの学力は上がらない。1年後の春に教え子たちの笑顔を見るため、あらゆる手を尽くそう。

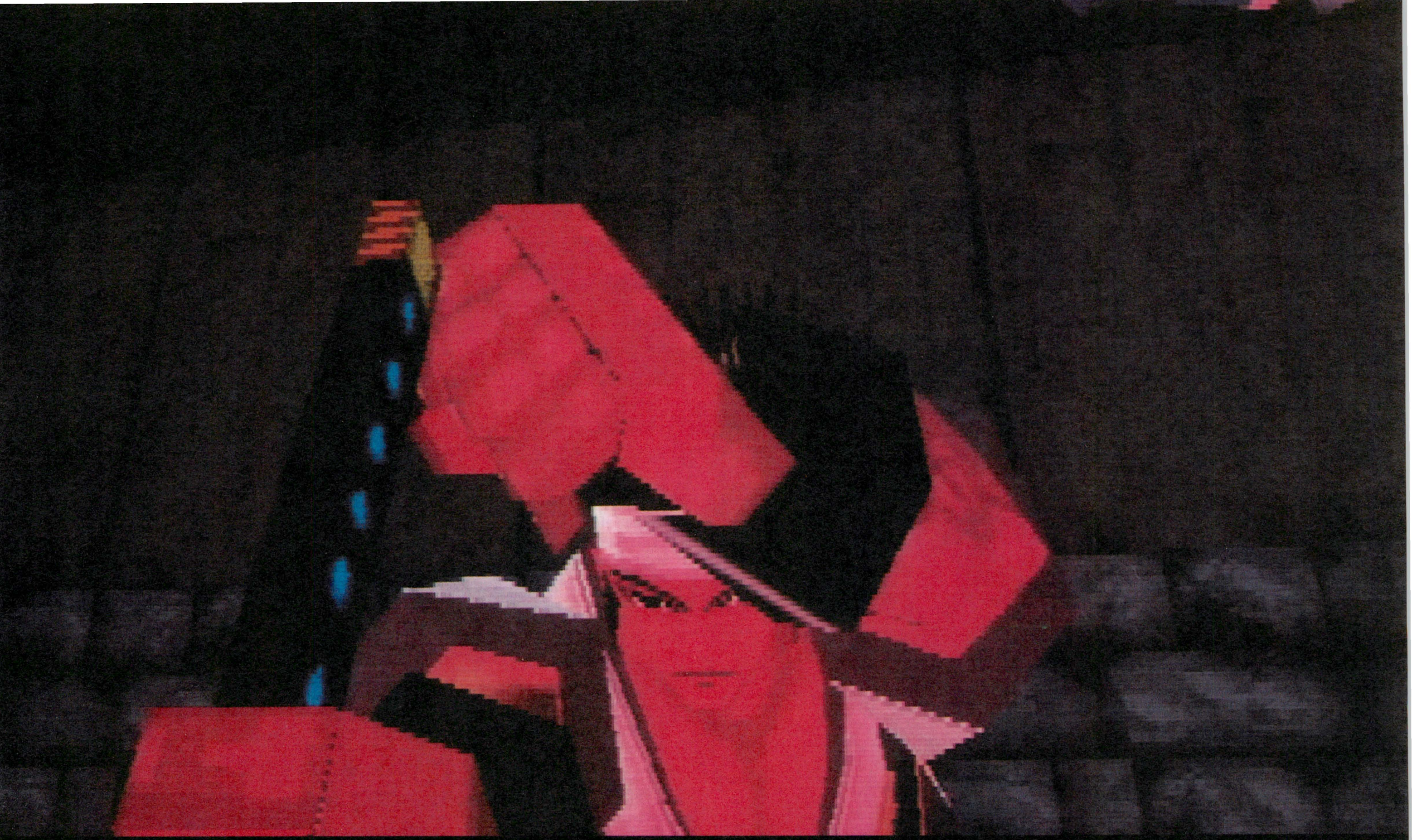


テップレは美少女と恋愛ゲームの味方です!!

よって次号よりその手の連載開始

"恋愛ゲーム"に的を絞っただけでもこんなにタイトルが挙げられるというのに、かわいいオネーチャンが出てくるゲーム全般を網羅しようと思ったらどーなっちゃうんだ!?　という不安がないでもないが、次号よりテックPSは、いわゆるギャルゲーというやつの魅力を完全バックアップしていくリビドー高めな連載コーナーを開始する。まだ大っぴらには発表できないけど、さる有名な美少女ゲームのキャラクターデザイナーの協力も得て、オリジナリティーあふれる構成になる予定。とにかく、テックPSの軟派部門は全部オレに任せとけって、誰だよ"オレ"って!!　そんなわけで、次号でまたお会いしましょう(注:かなり壊れた告知ですが、本当にそういうコーナーが始まるのでヨロシクね)。





話題のゲームをマンガで楽しむ

TECH PlayStation

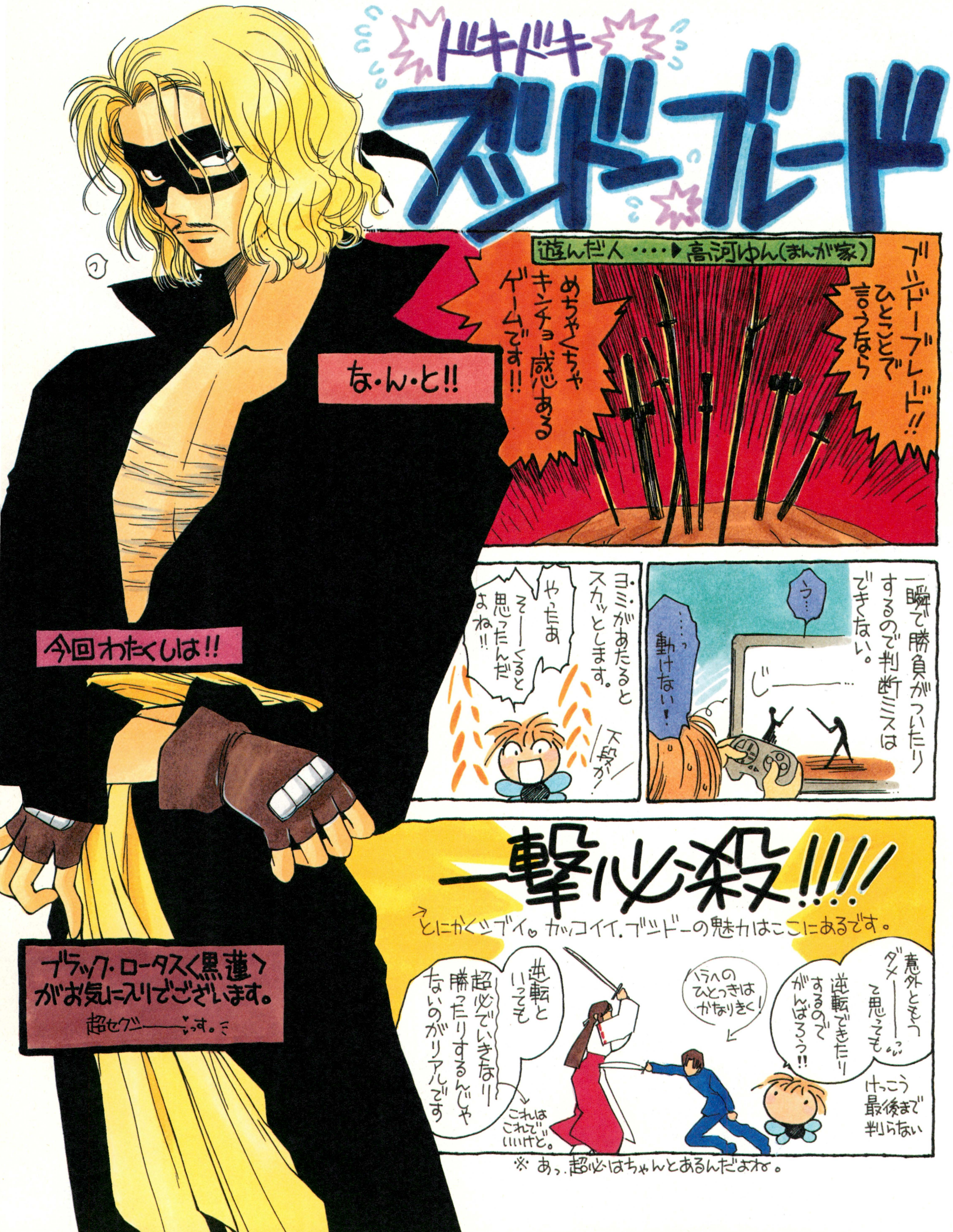
COMiC REViEW

高河ゆん・もんでんあきこ・近藤敏信・竹本泉・立木大和・奥瀬サキ・松山花子









ドキドキ
ブシドーブレード
遊んだ人‥‥▶高河ゆん(まんが家)
ブシドーブレードひとことで言うなら
めちゃくちゃキンチョー感あるゲームです!!
な・ん・と!!
今回わたくしは!!
ブラック・ロータス〈黒蓮〉がお気に入りでございます。
超セクシー‥‥っす。
一瞬で勝負がついたりするので判断ミスはできない。
う…
じ――――…
…っ動けない!
ヨミがあたるとスカッとします。
やったあそーくると思ったんだよね!!
下段か!
一撃必殺!!!!
とにかくシブイ。カッコイイ。ブシドーの魅力はここにあるです。
意外ともうダメ――って思っても逆転できたりするのでがんばろうっ!!
けっこう最後まで判らない
1ラへのひとつきはかなりきく!
逆転といっても超必でいきなり勝ったりするんじゃないのがリアルです
これはこれでいいけど。
※あっ、超必はちゃんとあるんだよね。



高河ゆん こうが・ゆん
Yun Kouga



PROFILE 1965年7月9日生まれ、B型。東京都出身。代表作に『アーシアン』『源氏』(新書館)、『超獣伝説ゲシュタルト』(エニックス)など。ゲームをこよなく愛するまんが家。所有ハードはすべて。アストロシティからGBポケットまで。

VOICE 前号『FFⅦ』のマンガレビュー原稿完成後「これから『FFⅦ』、さらに本格的にやりますっ! うふ～～❤❤。」とおっしゃってました。その後、「あの～、『ブシドーブレード』やりたいですっ!」ということで、この原稿をお願いいたしました。先生ホントにスクウェアさんがお好きなんですね。これからもよろしくお願いします。(編集部)

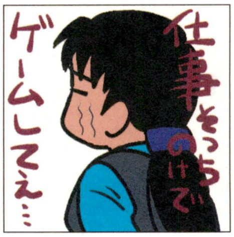
夫婦DE ブシドーブレード





もんでん あきこ

もんでん・あきこ
Akiko Monden



PROFILE 昭和38年9月13日生まれ、AB型。北海道出身。同い歳の旦那さんと3歳の息子さんと暮らす少女マンガ家。『週刊マーガレット』でデビュー後、レディースコミックを経て現在『コーラス』(集英社)にて『竜の結晶』を連載中。

VOICE 2月の初め、フラっと寄ったコンビニでフラっと『F.F.Ⅶ』を買い、とりあえずミニゲームとかはすっとばしていち早くクリアーしました。いやーセフィロスってかっこいいですね。初めてポリゴンに愛を感じました。いまは夫がじっくりと遊んでいるので、お気に入りの場所をセーブしてもらいじっくり見ようと思ってます。ちなみに息子は『マリオカート64』に熱中してます。

近藤敏信(こんどうとしのぶ)のトゥームレイダース日記 TV遺跡大発見編

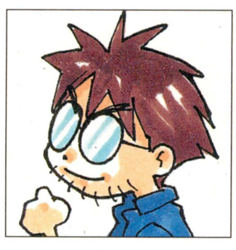
GoGo レイラさん!!





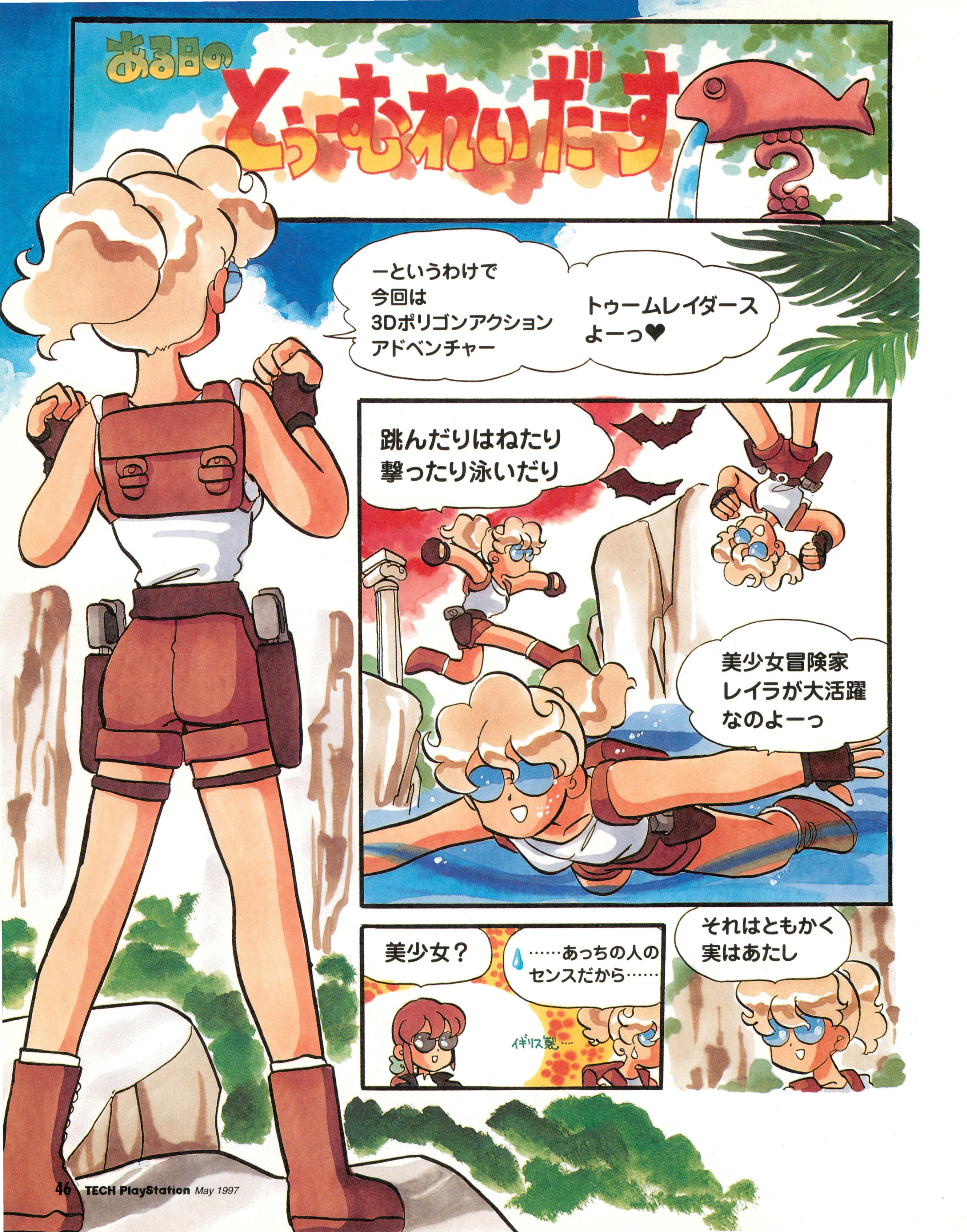
近藤 敏信

こんどう・としのぶ
Toshinobu Kondo



PROFILE 昭和44年、愛媛県生まれ。キャラクターデザインからドット・企画などマルチにこなすゲームクリエーター。代表作は『海腹川背』・『海腹川背・旬』・『メタルサイト』etc。現在は『どきどきポヤッチオ』を鋭意制作中だ!!

VOICE 年末年始あたりは自分的に興味を引くゲームがあまりなかったのだが、『トゥームレイダース』をはじめ2月に入って興味をそそられるゲームのオンパレード!! 嬉しいねえ!! それにしてもトゥームはよかった……。3Dならではの臨場感・緊張感……。おなじゲームを作る立場の人間として負けてられませんな!! オイラもがんばるぞ!!

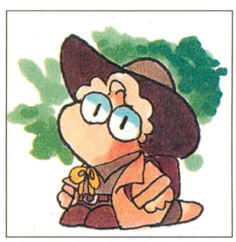


ある日の
とぅーむれいだーす
ーというわけで
今回は
3Dポリゴンアクション
アドベンチャー
トゥームレイダース
よーっ❤
跳んだりはねたり
撃ったり泳いだり
美少女冒険家
レイラが大活躍
なのよーっ
美少女？
……あっちの人の
センスだから……
イギリス製……
それはともかく
実はあたし



竹本 泉

たけもと・いずみ
Izumi Takemoto

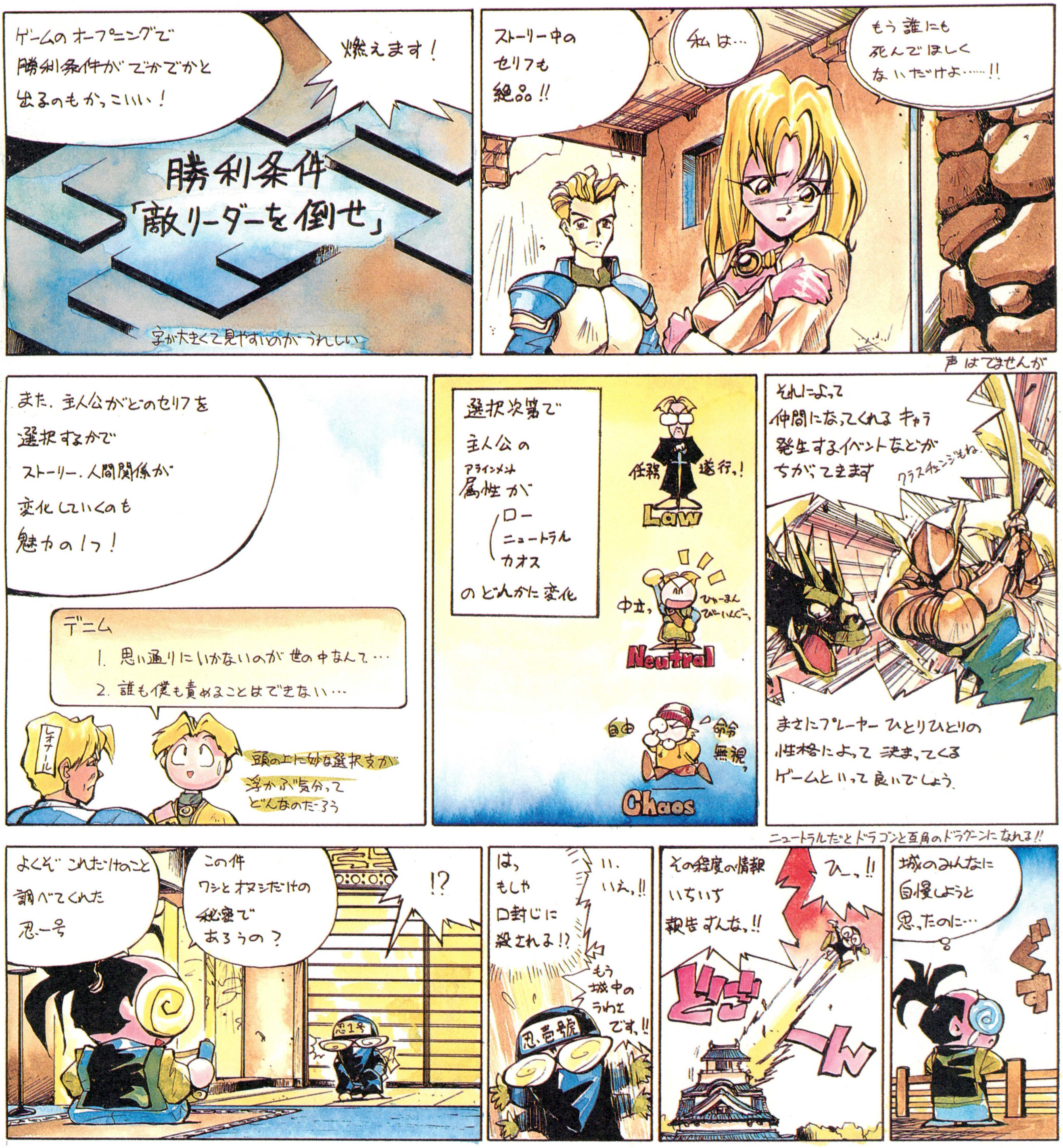


PROFILE 昭和34年生まれで1月19日生まれでB型の生まれ。家族全員Bだったりします。この幸せはほかの血液型の人にはわかりませんな。某講談社の『なかよし』でデビュー。昔は少女まんが家だったような……。いまはただの変なまんが家。困ったね。

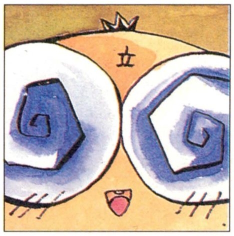
VOICE 前略、竹本泉です。今月NECから（どうも最後の）PCエンジン用ソフト（になるらしい）『てきぱきワーキン❤ラブ』が発売されました（たぶん）。今月は（これもどうも最後になるんじゃないかと噂の）FMタウンズ用ゲームソフトも発売されるはず（たぶん）。1カ月半で3本ゲームが出るというのもなんか。瞬間的ゲーム作家。うじゃ



タクティクスオウガで大和魂
土木大和
ぞん ぞん
殿！
大和の
殿様!!
ムッ、忍1号
調べは
ついたか!?
ハッ!!
タクティクス オウガ
なる ゲームの件、
たしかに!!
しゅっ
忍1号
このオウガ、
シミュレーションRPG
好きのゲーマーに
特にはまりまする。
なにゆえに？
まず、何といっても
各駒（ユニット）をかなり自由に
つくりこめること
装備品によって 防御力、
攻撃ターンまでの
待ち時間（WT）が
変化して おもしろい。
ロード
ショートソード
レザーアーマー
タワーシールド
祝福の聖石
ゲーム シナリオと関係なく
トレーニングモードで
ユニットを きたえあげ
兵士10人前段で
石投っ!!
わ〜
カノープス
Lv.3
Lv.50
ドドドドド
自軍のキャラを 最強レベルに
育てあげてから プレイすることも
可能!!
トレーニングは
コンピュータまかせに
することも可能なので
わ わ
フロ入ってるうちに
勝手に最強キャラが
育ってしまうのです！
（◎ボタンは連打に
しておく）
ちっちゃい キャラなのに
動きもよくできてる!!
戦闘中、得意武器を持ったとき、
ユニットのモーションが
ぜんぜん違うであります!!
しゅば
しゅば
しゅば



立木 大和 たちき・やまと
Yamato Tachiki



PROFILE 1969年、茨城県生まれ。『少年ガンガンWING』に『機動少年XX（ダブルエックス）』を連載中のマンガ家。というのは仮の姿で、正体は宇宙特別超デラックス東西南北地上地下不敗警視総監……なのだ。江川達也マンガ研究所出身。

VOICE "おやじ狩り"、"ブランド狩り"、"援助交際狩り"がハヤっているようですが、皆様お元気ですか。私はつい最近この星に着いたばかりなので、毎日とまどってばかりです。そんな時助けてくれるのが、超科学薬。どんな事件や重傷もこれさえ飲めば大丈夫。ちなみに成分は、努力と根性と汗と涙と……。

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

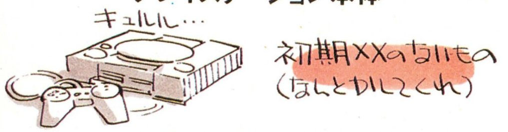
僕にその手を汚せというのか



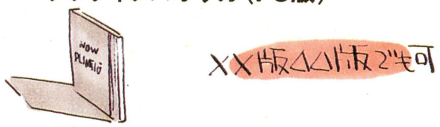
長髪じじい四人衆

用意するもの

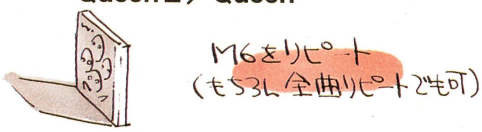
プレイステーション本体



タクティクスオウガ（PS版）

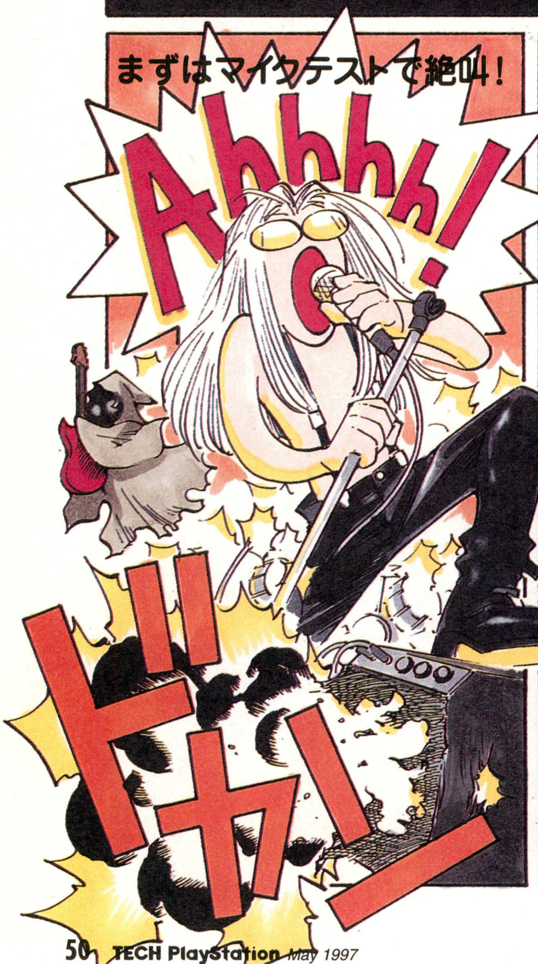


Queen Ⅱ／Queen

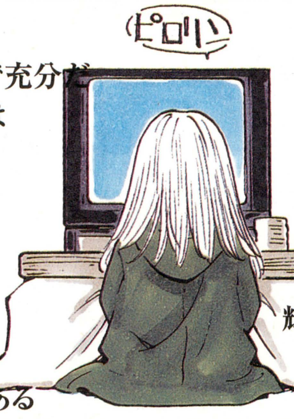


回復アイテム



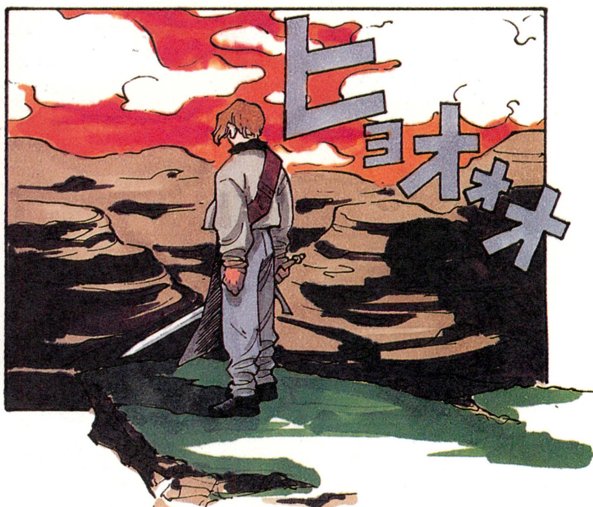


近所迷惑だからな
マイクテストは1回で充分だ
タクティクスオウガは
ロックンロールだ
ゲームアンサンブル
ゲームマジック
ゲームグルーヴ
そして
ゲームハーモニー
その全てがここにある



架空の島 架空の街
ここではないどこかで
繰り広げられる戦い
オウガバトルサーガ
僕だけの戦い
僕だけの経験
僕だけの記憶
輝ける七つの海を越えて
ゆくのだ

駆り立てるのは
野心と欲望
横たわるのは
犬(いぬ)と豚(ぶた)





奥瀬 サキ

おくせ・さき
Saki Okuse



PROFILE 乙女座のAB型。エレメントは大地。アライメントはもちろんC。クラスは漫画家。あと編集を10人殺すと×××にクラスチェンジが出来る。

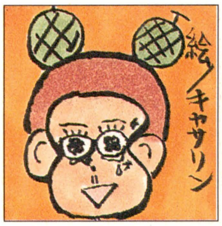
VOICE 『MOTHER2』と『Tactics Ogre』をやってしまうと、もうほかのRPGはできません。言葉に品が無くて音楽がつまんないゲームが多すぎます(実はたんなる格闘ゲーム野郎だ)。以下宣伝。エレガントでキュートなノンメッセージ純粋娯楽漫画『コックリさんが通る』の2巻は、夏前に発売される予定です。


Let Us Cling Together
想い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから
Tactics Ogre
Chapter-2
アルモリカ城城内
「雑草だって生きてる…」
ヴァイス心の叫びの巻
ヴァイス
僕らは親友だった
じゃないか！
どうして僕らが
戦わなきゃいけない
んだ！
志を同じくし共に戦って
きた二人。バルマムッサでの
決別の後、再会したヴァイスは
何故かデニムに
刃を向ける。その心の内には
幼い頃から秘められてきた
想いが……。
デニム・パウエル(16)
筋金入ボクちゃん
ヴァイス・ボセッグ(16)
踏みつけにされるために生まれた男
"親友"だと！
フザけんな
じゃ何か
おまえは
ずっと自分を
憎んできた者を
親友と
呼ぶのかよ!!
いやだいたい…
①僕の靴を磨く
②僕のカバンを持つ
③僕の歩く前にじゅうたんをしく
④僕のために焼きソバパンを
買いに走る
⑤僕が眠るまで子守歌を歌う
これらの条件を満たす者を
そう呼ぶ！
あの屈辱の日々
やめろ
思い出したくねえッ!!
私のデニム像は
ボクちゃんかつ鬼畜王です。
お前はいつもみんなから
可愛がられ、俺はいつも
除け者にされてきた。
その違いは何だと思う？
理由は星の数ほど
思いつくけど
どれから話す？
とりあえずボクちん
美少年だったし〜
ヴァイス解釈「親父が飲んだくれだった
から」はいくら何でも都合よすぎるでしょ(笑)
俺はお前が
うらやまし
かった……
カチュアが
見ているのは
おまえだけだ……
カチュアが
愛しているのは
お前だけだッ！



松山 花子

まつやま・はなこ
Hanako Matuyama



PROFILE 学研『Cain』隔月発売（定価500円）執筆中、NORAコミックスより単刊本『彼はそこにいた』（定価700円）発売中。本屋さんにないときは注文してね❤❤❤

VOICE "'79年生まれ、身長162cm、体重43kg、春日部出身、馬好き、オレ様フェロモン全開、小悪魔、九州男児、地黒、茶髪、片ピアス、踊っていないと死んでしまう、自分大好き、天性のファッションセンスを持ち、体にホクロが多いダンサー"な彼氏募集中。

いくぜ!! ── 無礼討ち 1100万人!!

4月5日、6日に行なわれる"東京ゲームショウ"スクウェアブースにおいて、ブシドー大会が開催されることとなった。大会は1日3回、うち最初と最後は対戦モード、真ん中の1回はチャンバラ・モードタイムアタックである。1日3回×2日間で優勝者は計6人。編集部ではその6人を集め後に統一王座決定戦天下一武士大会を開催し、ムービー化して全国にその名を轟かせてやりたいナ。と思っている。挑戦者はゲームショウへ急いでね～。ぴよよ～ん! クルッピポ。

武士道を極める

上級編

原爆攻略



取扱注意

カベに耳あソ 障子にメアソー

今月のメアソーちゃん ホッキョク・ツバメさん 年齢ひみつ 特技はバリ舞踊だ(うそ)

ねー、聞いたー? 次の見開きの海旬の担当者Tってねー、実は自分はまったくプレーできないんですってぇ。あんなコト書いてるくせにぃ～。あ、それから表紙の裏に載ってるソニーの広告に登場してる小山さんてねー、実は本当に色男らしいのよー。
あ、これは媚びを売ってるんだからねー。ペラペラ。



100人斬って拳銃男(シュヴァルツカッツェ)を仲間にするべし

もう成敗だ成敗。どいつもこいつも成敗させれ～! そんな気分の時、我々武士道を極めたい者たちをさわやかな感覚に包んでくれるのがチャンバラ・モード百人斬りだ。容赦なく斬り捨てるその様は、締まりの悪い編集者※注1なんかだと失禁しちゃうぐらいの快感で掃除がもう大変で最初から収拾がつきませんがともかく今回は特にチャンバラ・モードを攻略してみようと思うんで～す。クルッピ。

さて、まだ『ブシドーブレード』を入手していないヒトのために述べると、チャンバラ・モードとは皆殺しを日々の糧としたい暗殺マニア向けゲームモード。登場する敵を次々と斬り捨て、百人斬ったらおめでとう。というモノだ。コンティニューもできるが、しないでクリアーした時のみ、右のような特典がもらえる。拳銃使いの中ボス、カッツェの獲得である。メチャムズのため、せいぜいがんばってもらいたい。んではどんどん武士の道を外れていくこの企画『武士道を極める』はあと数カ月続くようなので今後ともよろしくです～。

CONGRATURATION MARDER!!





⬅喜びのあまりはしゃぐカッツェ。失禁寸前だ。



対戦モードでカッツェが使用可能になるぞ

輝き

⬆切れ味がいいねとキミが言ったから、今日はマーダー記念日。うむ。達成するとこうなるそうです。喜びと輝きと栄光です。契約後、拳銃撃ちまくりで皆殺し伝説でも作るとよいです。武士道の時代は終わった。

条件

チャンバラ・モード、ノーコンティニューで100人叩き斬る!!



対戦者待ちです

判明 この人の正体

武器選択の時にいつも初々しく武器を差し出すアノかわいい女性。実は最近になって○○神社に勤める巫女であることが発覚した。その名も葛城鈴香(かつらぎすずか)さん。上の写真は彼女が対戦相手を待っているのではなく、通信対戦をするときの待ち画面。彼女は対戦しません。一度前から後ろから激しく闘ってみたいとか言わないこと。

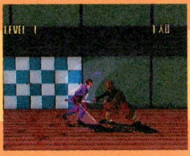
とにかく集中力を強化して望むべし



こんな感じか?

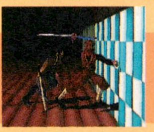
♫オウ・マイ・ベイビ～。ん。はっ、ワシはなにを歌っておるのだろう。と、まあこのように集中力を欠いた状態ですと一生かけても100人斬りは不可能です。そして実際に不可能でした。すいません。で、説得力ないけど一応コンティニューしまくって攻略パターンを考えたのが右。一応組み合わせれば使える戦略です。

拡散力を強化すると死



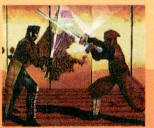
⬅私ったら、開始した瞬間に彼に向かって思い切り走っちゃったんです。そしたら彼、いきなり私の脳天を……。

基本攻略パターンはこう



やたらと走る

つられて相手も走る。するとカベにぶつかってじたばた始めるので、それを後ろから成敗。人間の業を感じさせる武士道の裏道的闘い方であり、まじかる裏ルートくんという感じです。意味不明ですがこれだけで最後までいけるという話です。



□ボタン連打!!

ひたすら防御ボタンを連打。防御しといてから徹底的に攻撃する。ありがちな地味パターン。ただし防御は必ずしも成功するとは限らず、量子力学的見地から言って絶対的に確実なことはなんか不確実らしいので、結論から言うと運次第ということね。



下段で○ボタン連打連打連打!!

スキのない連続技でひたすら攻撃。攻撃は最大の暴挙なりと自○隊も言っているとおり、このような一糸まとわぬ明快連打系攻撃で圧倒するやり方はちょっとね。ま、この場合相手の動きなんか見ちゃいけません。サル連打で結構。でも有効な攻略法。

※注1 締切を守れない編集者のこと。時折激怒され失禁する。

チャンバラの極め方!



ザコキャラの動きは大阪名物食い倒れ人形なのよ～。同パタなので超ラクよ～♥

ボス系キャラの攻撃はバラエティー豊富なの。ま、多少は手応えあるって感じかしらね。

こんな順序で出てくるの

LEVEL1	1～9人まで	忍者くん	10人め	女中さん
LEVEL2	11～19人まで	忍者くん	20人め	女中さん
LEVEL3	21～29人まで	忍者くん	30人め	女中さん
LEVEL4	31～39人まで	忍者くん	40人め	大奥さん
LEVEL5	41～49人まで	女中さん	50人め	大奥さん
LEVEL6	51～59人まで	女中さん	60人め	大奥さん
LEVEL7	61～69人まで	女中さん	70人め	大奥さん
LEVEL8	71～79人まで	忍者くん	80人め	殿様
LEVEL9	81～89人まで	忍者くん	90人め	殿様
LEVEL10	91～97人まで	女中さん	98人め	忍者くん
			99人め	大奥さん
			100人め	殿様

油断ポイントその1 いきなり突っ込む女中さん



⬆このあたりから邪な突き系の連続技を使いだすのよね。

30人目の女中さんは技術水準が高いの。直前の忍者がカニ道楽の看板みたいな攻撃をしてくるのに比べ、変化のある連続技を使ってくるわ。動きも速いから、ギャップに驚いてるとすぐ「無礼者～」でザックリよ。

油断ポイントその2 負けずにボケたわ忍者くん

ザコ忍の壊れた機械のような"意図不明トリッキー動き"にだけは油断しないほうがいいわね。理解できないボケた動きは本当に恐いわ。特に走り後の振向きに気をつけて。

油断ポイントその3 老練なオババにもてあそばれて

このへんになってくると連続技を途中でやめて、いきなりほかの技を使ったりしてくるの。脚まで速くなってるから追いつかれないよう注意ね。大奥には私も迫力負けしてるの。彼女は連打で倒すのがいいかしら。

油断ポイントその4 殿は意外にピュアだったのね



⬆バカ殿初登場。超俊敏。若いのね。速い、速いわぁ!!

70人ぐらいまでは連打オンリーでもなんとかなるけど、そろそろ相手がきっちり防御してくるから、ソレだけでは無理よ。走り＆防御主体の攻略方法にチェンジ。システマチックに皆殺していってネ。

油断ポイントその5 うんっ、もうアタシ我慢できない



⬆きっとこのザコ忍たちは労災の対象外よ。悲惨よね～。

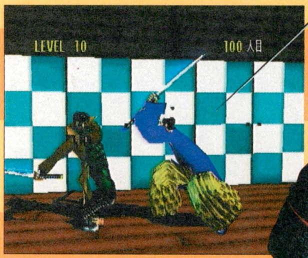


⬆殿の美声は聞くだけで解脱しそう。ああ、最高だわん。

そろそろ集中力が限界を迎える頃ね。でも、ポーズボタンを押してひと休みすると私の経験から言って2度と集中力が蘇らなくなるから、やめたほうがいいわ。ここまでで約20分。あと、殿の美声にまどわされちゃだめ。ホントに強いの。大奥ですら問題外よ。さあ、武士道の神髄を極めるのはいまよ。裏道だけど。

油断ポイント最後!!! バカ殿最強伝説

ゲーム史上屈指の驚愕的間抜けキャラ。それが殿よ。真の意味での無敵ボス、類稀れな最強バ○、それが殿なの。「まってぇ」「こらこらぁ」。でも○カ声のくせに、闘うと悪夢のように強いの! こちらの攻撃はほとんど防御して、逆にこちらが攻撃を防御しようとすると力負けして防御崩れ。さすがバカ殿ね。手のつけようがないわ。最適な攻略法はただひとつ。こちらもバ○で闘うの。太刀先の見切りなどやめて、ただひたすら走ってスキを窺い、ザ・成敗よ。



⬆チャンバラモードはお○カの治外法権なのね。「死んだでおじゃるぅ～」を聞くまでガンバ!



「あとはまかせた♥」

と、いうことでブシドークイズ 注目



これな～に～→。フィールドの所々に書いてある漢字に気付いた人はいただろうか? ちなみに意味はあるらしいが、スクウェア広報さんは教えてくれなかった。だからコレ書いてる担当もわからない。全然わからん。是非知りたい。教えてください。なんなのかわかった人には4月6日のブシドー大会でスクウェア様が参加者に配る予定のブシドーグッズをプレゼント。大会のその場で丁重に奪って、もとい頂いてくる予定ですが、予定ですんで状況によるかもしれません。クルッピー。

あて先
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
TECH PlayStation編集部「武士道を極める」係



⬆隠された文字は複数あるようだ。どこに、何カ所あるのか探して!

正解者には抽選でブシドーグッズをプレゼント!!

落書きに注目よん

※締切は4月7日 月曜日(消印有効)。正解者がいない場合は引き伸ばします。必ずどこに書かれてあったか、全部で何カ所か、その漢字をわかるように明記してね。1番わかりやすかった答えを採用よ。編集部でも探してるけど、相当ムズいみたいだからよろしくね。

ボス♥ハンザキの今月のモザイク

別にポリゴン欠けしてるワケじゃないのよ



隠しボス登場

⬅実はスクープ情報。ストーリー・モードを無傷でクリアーすると登場する隠しボス。倒せば隠しムービーも見物可。

条件は自力で天守閣跡に行くことと、100%ノーダメージでクリアーすることだ

今月の切腹

前号で地形に落とし穴があると書いたんですが、ウソでした。すんません。ホントに。ただし、落ちるとキャラが泥まみれになる場所はあるんで探してみてね。高い所から自殺を試みまくるとすぐに見つかるはずだよん。ダイブダイブ。ところで、対戦でキャラが勝ってポーズをとる時に剣が壁などに当たると、チョー変な動きします。ポーズ中まで当たり判定があるんだよね。わからん人は試しにやってみてちょ。いろんな意味で衝撃的。んじゃ、介錯頼みます。

ブシドーブレード・5800円[税別]・発売中・スクウェア

海腹川背・旬 presents テクニック講座



Programmer Kiyosi Sakai　Illustrator Toshinobu Kondou



第一回 初めが肝心よの巻

難しい操作もわかりやすくマンガでレクチャーするよ

ゴムひも付きルアー（ラバー）をピロンと投げてビヨンビヨンとブロックを飛び移るラバーリングアクション。『海腹川背・旬』（以下"海旬"）は、そのラバーリングアクションを満載した大人気ゲームなのだ。

主人公の少女"海腹川背さん"は、ラバーひとつで道なき道を進む。そのルアーを操るのはキミたち。そう、彼女の行く末はキミたちの腕にかかっているのだ……。

ってなわけで始まったのが当講座。毎月読んで、川背さんを無事にゴールへ導こう！　川背さん産みの親のプログラマー酒井さん＆イラストレーター近藤先生も強力サポートしてくれるから、バッチリ操作をマスターできるぞ。で、今回は初めが肝心ということで基本操作から教えましょ。付録CD-ROMには、さらにステップアップした応用技ムービー集が収録されているから参考にね。

基本アクションを覚えましょ！



其の一 ターザンのように舞う



⬆ブロックにシュパッとルアーを発射

⬆□ ボタンを押したままルアーを固定して移動。着地もバッチリ。

其の二 敵はルアーで



⬆かわいい金魚に遭遇。といっても立派な敵キャラ。なんとかせねば。

⬆まずはルアーを発射。金魚は目を回す

⬆そのまま方向キーの下ボタンを押してゴムひもをグーッと縮めるのだ。

⬆さらにひもを縮めると、なんとリュックにシュポッとしまっちゃうぞ。

其の三 揺れて移るのヨ



⬆あっちのブロックに安全に移りたいけど。

⬆方向キーの下ボタンを押してひもを縮める。宙ずり状態。

⬆そのまま方向キーを左右交互に押して。

ハイテクMOVIE 付属CD-ROMに入ってるよ

今号付録CD-ROMを見よ！ 見ているだけでも楽しい海旬ハイテクムービー集

基本を押さえてもなかなか進めないのが"海旬"だ。先に進むにしたがって、応用技を使わないと進めない場所が出てくるのだ。そこで見てほしいのが、ハイテクムービー集。この動きをマネするようにすれば、より早くテクをマスターできる。

振り子系

基本がしっかりしていれば簡単ににコツをつかめる振り子系のワザ。ゴムひもをシュッと縮めるタイミングがポイントだ。使用頻度は非常に高いぞ。



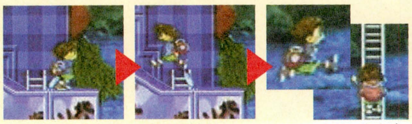
⬆大きな揺れの突端でゴムひもを縮める。

⬆するとゴムの力でビョーンと上に飛ぶ。

⬆タイミングが合えば、上に着地できる。

ロケット系

ゴムの伸縮を利用して遠くにジャンプするテク。川背さんがピョーンと飛ぶので、見ていて気持ちいいぞ。なかなか難しいワザだけど、練習あるのみだ。



⬆まずは足元にルアーを固定する。

⬆足が浮くくらいひもを引っ張る。

⬆ルアーを外した時ジャンプ。はしごに着地。

延長系

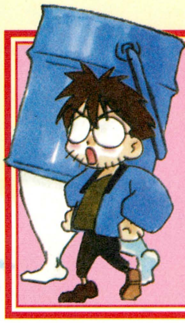
届きそうもないところにルアーを引っ掛けられる便利なワザ。ルアーが生き物のようにビヨーンと伸びる様は、ちょっと気持ち悪いかもね。



⬇斜め方向にもルアーの"延長がけ"はできる。

⬆異様にゴムひもが伸びているけど、わかるね。

『海腹川背・旬』5800円［税別］大好評発売中！



Let's海旬 un deux trois
アン ドゥ トロア

知ってて役立つかな？ 海腹川背・旬小ネタ集

小ネタといってもあなどるな。これが結構役立つのだ。初めにこのワザを覚えておけば、川背さんをすんなりゴールさせられるぞ。なーんてワザとは関係ないネタもあるけど、よーく見てると細かいところで楽しませてくれるんだな、川背さんて。

ハリトラップは大丈夫

あーっと、川背さんアブナーイ。ってじつは大丈夫。ハリに刺さっているように見えるけど、足が床に着かなければ平気っス。



ルアーをはずす勇気が大切

角にルアーを掛けたけど、このまま登れない。初心者がよくハマるんだな、これ。こんなときは、方向キーを押したままルアーを外すのだ。つまり、ルアーがジャマでへばりつけなかったってワケ。



煙にビビるな！

ポワッと煙が出るとそこから現われるのは敵キャラ。なんとも忍者チックだけど、ジャマだね。このとき、煙に近づくとそのまま煙が消えて、敵も現われないのだ。



金魚出現！



川背さんの髪がなびく

淡々と動き回っている川背さん。が、よーく見ると彼女の髪型が変化しているのだ。揺れているときが、わかりやすいかな。




雀が頭や肩に

川背さんは小鳥たちとお友達(ホントか？)。試しにじーっと立っててみよう。雀が肩や頭に止まってくるぞ。







海旬テク講座 参加者大募集!!

- ○製品版でのｽｰﾊﾟｰﾌﾟﾚｰﾃﾞｰﾀ
- ○ﾀｲﾑｱﾀｯｸでのﾌﾟﾚｰﾃﾞｰﾀ
- ○新しく見つけた新技ﾃﾞｰﾀ &その操作方法
- ○海腹川背・旬への質問
- ○川背さんのｲﾗｽﾄ etc

★ﾃﾞｰﾀはﾒﾓﾘｶｰﾄﾞを送って下さい。ｶｰﾄﾞは返却しますので住所の記入を忘れないでね。

★宛先は

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
PS「海旬テク講座」係

★今月分のﾃﾞｰﾀの〆切は4/10
質問・ｲﾗｽﾄは随時募集しています。





＊メモリーカードの返送は遅くなることがあります。ご容赦ください。

[読者諸君らの作品を集結させゲームを1本作ろうではないか!!] マスターを越えろ!!

3Dシューティングツクール特別講座

第2回

発売元 アスキー ジャンル ゲームコンストラクション 発売日 発売中 価格 5800円 メモリー 8ブロック使用



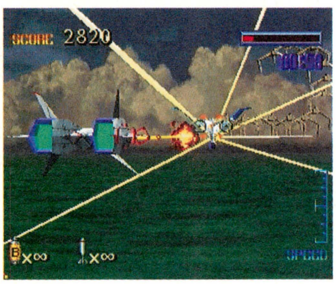
ついにマスターの作品がプレー可能に！作り方をレクチャーするぞ!!

待たせたな、諸君。ついに今回から、私の作った作品をプレーできることになったぞ。とはいえ、当然『3Dシューティングツクール（以下シューツク）』を持っていなければ遊ぶことはできない。私の作品をひと目見たいという読者は、いますぐ購入すべし。友だちから借りてでもイイから見ろ。そして私の、このコーナーに参加してくるのだ。

さて、遊び方だが、まず本誌付属のCD-ROMに収録されているデータを、メモリーカードに転送するのだ。そして『シューツク』を起動させて、データをロードすれば終了だ。あとは好きなように遊ぶがよい。今回は、収録作品の作り方を解説していくぞ。私の作品に興味がなくても、話しだけでも聞いていけ。決してムダではないぞ。

作品のメインはプレーヤーを見据えるボスだ

私の作品のなかで、これはぜひ見てもらいたいというのがボスだ。プレーした読者ならわかると思うが、スピードが変化する洞窟や、特定の場所を破壊しなければ進めない金網のイベントなど、見どころはほかにもたくさん用意されている。しかしやはり特筆すべきイベントはボスになるだろう。まぁ、イベントというよりはボスのモデルの作り方だな。何といっても、あのプレーヤーを見据える顔が特徴だ。ひと目見て作り方がわかった者は、これより先を読まずに作ってみてくれ。くっくっくっ、きっと初めは失敗するぞ。顔を作ることは簡単なのだ。しかしあの顔を立たせることを、果たして何人できるものなのか、私としては少々気になるところ、というより楽しみだ。ではわからない読者に対して、作り方を解説していくことにするぞ。



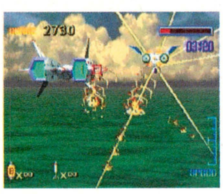
⬆上の写真が、ここで解説しているボスだ。顔以外はすべて骨という、ドラゴンのイメージで作ったのだ。クネクネと動きながら攻撃してくるぞ。

顔となるパーツを立たせる

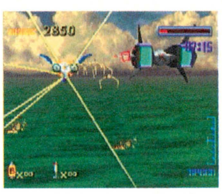
顔となるパーツを立たせるには、軸を必要とする。その軸を初めに設置し、それから軸に対して顔のパーツを取り付けていくんだ。この軸を使わないで作った場合、どのようなことをしても顔をプレーヤー側に向かせることはできない。モデル作成でも、ちょっとした工夫で他人の作品と差をつけられるということだな。



⬆画面の真ん中に位置しているのが軸となるパーツ。これを応用したモデルをどんどん作ってくれ！



⬅顔と体の動作パターンを同じにすることで、つながって動く敵を演出することができる。このぐらいは知っておくのだな。



⬅顔を倒せば体も同時に消滅する。だが、体だけを攻撃すると、体は徐々に短くなっていく。細かな演出にも気を配るのだ。



⬅左の写真は、軸を設置せずに作ったボス。顔を立たせることができないので、どんなキャラクターかまったくわからない。



ダミーを使っての速度変更や繰り返しの技術を盗んでもらいたい

ボス以外の見所である、速度の変化する洞窟について解説しよう。これは何もないところで自動的に速度が変化するというイベントなのだ。まず洞窟のどこかしらにダミーを設置し、その[イベント]の[E内容]に"速度変更"と、変更する速度の数値を設定し、[E時期]は"出現"で[E条件]を"無条件"とすれば作成完了。ロック回数は0に設定。

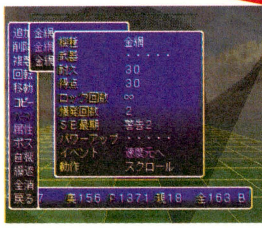
それとこの洞窟は、画面の左から右へ何度も蛇行していて距離も長い。だがこれは、[繰返]を使って長く見せているだけなのだ。繰り返すことになるマップの1パターンのみを作り､あとは繰り返せば完成だ。

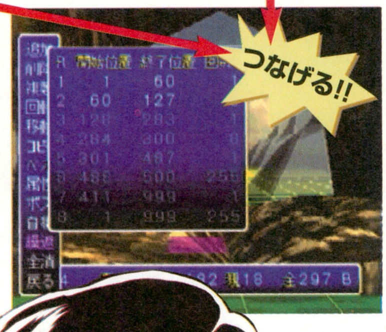




←左から右、そして再び左へと流れる洞窟をひとつだけ作る。左はその洞窟の入り口。[奥]の数値を覚えておけ。

←こちらは洞窟の出口。[奥]の数字を確認したら、[繰返]で入り口と出口の位置を設定し、繰り返す回数を決める。







←↑左は速度変更イベントの内容。[E時期]は"通過"と設定しても構わない。上は変更した速度を元に戻すイベント。これを多用すれば、ステージにメリハリがつく。

私の作品を超えるゲームを送ってこい!!



私の作品よりも、自分の作った作品のほうがおもしろいと豪語する者たちよ、その挑戦を受けて立とうではないか！　というワケで、ここで募集についての詳細を伝えることにしよう。

応募作品のなかから毎回優秀作品を選び出し、CD-ROMに収録。こうしてほかの読者にもプレーしてもらおうというのが私の考えだ。そしていくつもの読者の作品をひとつにまとめることで、読者だけのステージで構成されたゲームを1本作ることが、私の最終的な野望だ!!

今回募集するのは、ステージ1の奥行き251～500マス間の"ステージ1－2"。それと501～750マス間の"ステージ1－3"のふたつだ。"ステージ1－1"である1～250マス間は、すでに私の作品が用意されているから、要するにその続きを作ってほしいということだ。"1－3"は"1－2"が作られていると想定して作ってきてもらいたい。このふたつでは、奥行き以外に締切が異なるという点に注目すべし。"1－2"の締切は4月7日。はっきり言って時間がない。しかし選ばれる可能性は高いというメリットがある。"1－3"は締切が5月7日ということで、時間はあるが応募者多数ということになりかねない。まぁ、募集は毎回かけるので、その回を逃がしてもチャンスはある。だからあきらめずにガンガン応募してもらいたい。もちろん、ひとり何通でもオーケーだぞ。そう、選ばれた者には**CD-ROM収録のほかに、メモリーカードを3本プレゼント**してやろう。そのぐらいの価値はあると思っての判断だ。私の太っ腹ぶりに感謝するのだぞ。

応募の際にいくつか規制があるのだが、それは以下で解説するのでよく読んで把握してもらいたい。少々厳しいが、私もその規制に従って作ったのだ。作れないことはない。

締切は
ステージ1－2 '97年4月7日
ステージ1－3 '97年5月7日
当日消印有効だ!!

いまのうちに言っておく"ボス"と"繰返"の扱い

ここでボスと[繰返]について、いまのうちに言っておきたいことがある。まず、ボスは作らなくてもイイが、作る場合は1機のみ。同じステージにボスが2機登場する場合は、後に採用された作品を優先し、前に採用された作品のボスは中ボス扱いとする。そして[繰返]は、8つ越えた段階で私が勝手に手を加えてしまうということだ。文句は聞かんぞ。

応募の際の注意事項

- 今回募集するのはステージ1－2(奥行き251から500まで)と、1－3(奥行き501から750まで)だ。
- 背景は"雲2"と"草原1"で構成。
- モデルでユーザー登録できるのはボスと自機のふたつまで。
- ダミーを使用するときは、配置場所を示す説明文を同封。

メモリーカードを封筒で送るのだ!!

送るのはメモリーカード。安心しろ、ちゃんと送り返してやる。送るときにメモリーカードが心配という者は、なにかに包んでくるといいだろう。送り先は右のとおりだ。ちゃんと自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いてくることも忘れるな。



〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　テック編集部
PS「マスターを超えろ!!」係

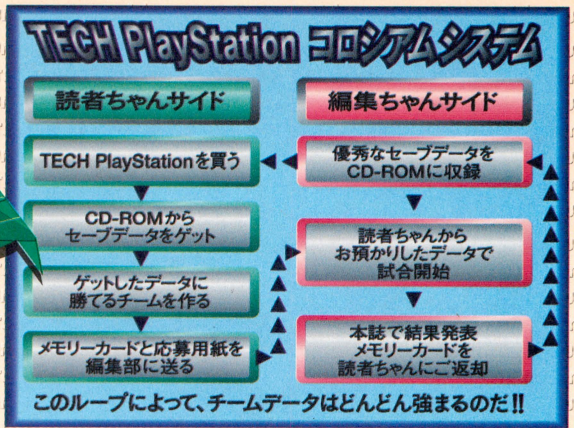
発表は4月7日締切ぶんが本誌8月号（6月30日発売予定）5月7日締切ぶんは本誌9月号（7月30日発売予定）で!!

イラスト/天津 冴

CD-ROM連動企画

ゲーマーズコロシアム

セーブデータを200パーセント活用する読者参加コーナー!!



来たれ！ 歴戦のつわものたちよ!!

さあ、先月号から始まった（って先月が創刊号でしょーが）、"ゲーマーズコロシアム"。ロジック系対戦ロボットゲームのセーブデータをCD-ROMに収録して全国規模のゲーム大会をやってしまおうというコーナー。ただいま、『カルネージハート』と『Pandora Project～THE LOGIC MASTER～』への参加者を募集してマス。

なんと、先月の創刊からまだ1ヵ月も経っていないというのに、編集部内はメモリーカードのヤマト化している。もとい、山と化している。もちろん、山と化するのは我々としては大歓迎だ。なぜなら、このままこのコーナーが続けば、上の図のような"ロジック系ゲーム種におけるフィードバック理論（The Theory of Feedback on Logical-Game-Species 1997.POHANAN)"によって、優勢な染色体を有するわずかなチームだけが、この世に君臨し、すべて弱者は淘汰されてしまい、おのずと応募数の逓減を招くからだ。

しかし、この理論にももちろん穴があって、対戦をトーナメント形式にすると、偶然に勝ち上がってしまうものがある。これを"ロジック系ゲーム種の対戦における不確実性原理"といって、読者ちゃんたちも、じきに遭遇することになるだろう。その時は大目に見ていただくとして、とりあえずは、「ん!? このチームは結構イケてるぞ！」というデータを送ってくださいマセマセ。お待ちしてます。

Colosseum No. 97-5-1 コロシアムナンバー　カルネージハート

最強のOKE(オーバーキルエンジン)を大募集!!

どもども、1ヵ月ぶりのごぶさた。今月もこのコーナーがやってきてしまいました。トホホ。「そんなこと言ってる場合じゃないだろ、この野郎」と言われる前に、担当者の怠慢から、今月号に機体データを収録できなかったことをお詫びしておきます。本当にどうもすいません。担当換えときますんで……。今後ともどうぞよろしく。



ということで、今月から私が担当になりました、名前は怖くていえないよーです。特技は踊ることでネジラー（編集部注:『カルネージハート』愛好者のことらしい）歴は1年とちょっとです。

一応"カルネージマスター決定戦"には1回目、2回目とも出させていただいたんですが、いやー強いッスねー、大会出場者の機体は。なんとかしてプログラムを手に入れたいなあと思っていた矢先にこの企画。グッドでしょう。噂によると（編集部注:噂ではなく事実です）優秀な成績を修めた機体は、CD-ROMに収録されてしまうらしいんで、これまで強いは強いけど、なにがどう、どんなに強いんだと思っていた分析系ネジラーにはたまーんない企画でしょう。

ということで、みんなネジッてネジッて、OKEをどんどん送ってね!!

募集データ

3対3のVSモード用データ

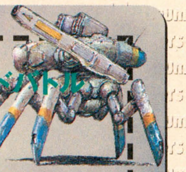
キミの挑戦を待つ!!

今月も先月に続いて、"VS BATTLE"用OKEを大募集だ!!　もちろん"TOKYO GAME SHOW '97 SPRING"で戦わせた機体、戦わせたかった機体でもオーケーだ。締切まであまり時間がないけど、熱いネジラーの参加を待ってるぞ!!



緊急告知　集え！ 自称カルネージマスター!!

カルネージハートメモリーカードバトル 開催決定!!



ということで、急遽開催が決定した"カルネージハートメモリーカードバトル"。『カルネージハート プラクティスエディション』（7月下旬発売予定）の発売を記念しての大会だ。『カルネージハート』の開発者が制作したOKEに挑戦したいキミは、東京ビッグサイト、アートディンクブースに集合だ!!



⬆写真は"第1回カルネージマスター決定戦"の模様。あの興奮が甦る!!

カルネージハートメモリーカードバトル

開催日時:'97年4月5日（土曜日）、6日（日曜日）
会場:東京ビッグサイト（東京国際展示場）
"TOKYO GAME SHOW'97 SPRING"アートディンクブース
対戦ルール
OKE数:3VS3　**機体条件**:制限なし　**戦闘時間**:150秒
勝利条件:アートディンクの機体3体を完全に破壊すること
＊"TOKYO GAME SHOW'97 SPRING"は入場料・前売り800円［税込］、当日1000円［税込］が必要です。



次号にはアートディンクより次なる機動兵器が登場！
神秘のベールにつつまれたOKEに期待しよう!!

※付録CD-ROMのセーブデータの使い方は88～89ページ

Colosseum No. 97-5-2 コロシアムナンバー

Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～

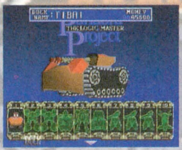
付属CD-ROMに入ってます!!

今月はニフティサーブから最強の5チームが集まった!

さてさて、全国の読者ちゃんから寄せられた『Pandora Project』のロジックデータを戦わせちゃおう! というこのコーナー。今回は「これ以上強いチームってツクれるの!?」ってくらい最強のデータだ。というのも、なんと、いまを去ること幾月、パソコン通信の“ニフティサーブ”のゲームマシンフォーラムで活躍していたマシンデータなのだ。しかも、これらはゲーム大会“ちば杯”で、優秀な成績を修めた人たちによるものだったりするわけだ。ナニナニ？　勝てるわけないって？　いやいや、彼らも最初はシロウトだったそうだ。なんせ“ちば杯”が開発者チームとの対戦だったからなぁ……みんなの挑戦待ってるよ!

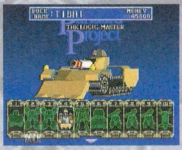
KOBA888さんのロジック 総合レベル1188

初期配置

ユニット	機体	
ユニットNO・2	①レオハウンド・ガンナー	
ユニットNO・3	②レオハウンド・ガンナー	
ユニットNO・1	③ボーンマス	

紫城京哉さんのロジック 総合レベル1225

初期配置

ユニット	機体	
ユニットNO・5	①クルツィ	
ユニットNO・4	②コルサック	
ユニットNO・6	③キュービクル	

MASAさんのロジック 総合レベル1086

初期配置

ユニット	機体	
ユニットNO・7	①スターリング	
ユニットNO・8	②スターリング	
ユニットNO・9	③スターリング	

かりめろさんのロジック 総合レベル1219

初期配置

ユニット	機体	
ユニットNO・11	①レオハウンド・ボマー	
ユニットNO・13	②レオハウンド・ガンナー	
ユニットNO・12	③ユズルハ	

ういろうさんのロジック 総合レベル1175

初期配置

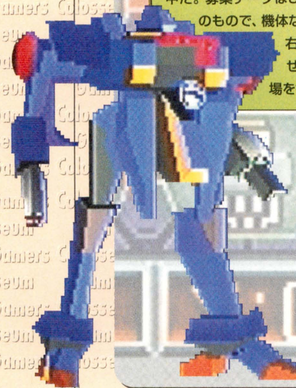
ユニット	機体	
ユニットNO・14	①ビーハイブ	
ユニットNO・15	②レオハウンド・ガンナー	
ユニットNO・16	③レオハウンド・ガンナー	

募集データ

3対3のvsモード用データ



今回のデータはなかなか強かっただろう。このコーナーでは、まだまだ、挑戦者を募集中だ。募集データは3対3のマッチバトル用のもので、機体などの制限は特にない。右の最強の5チームを倒せるプログラマーの登場を待っているぞ。



協力:ニフティサーブ
ゲームマシンフォーラム
(FCGAMEM)
15番会議室
(Pandora Project
特設会議室)

挑戦者たちよ。集結せよ!!



応募方法

■用意するもの

- メモリーカード
- メモリーカード用ラベル
- 応募用紙(A4のレポート用紙など)
- あて名シール
- 封筒

❶CD-ROMに入っていたデータとそこそこ戦えるチームをひとつ作る
❷1チームぶんのデータをメモリーカードに入れる(複数のチームが入っていた場合は無効)。
❸メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❹応募用紙に郵便番号、住所、本名、本誌に掲載希望のペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のチームデータの名前、自分のチームデータの説明を書く。(『Pandora Project』への応募はロジックの割り付け、と初期配置図を忘れずに。)字の読めないものは選考外になるから注意すべし。
❺封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く。これが、編集部がメモリーカードを返送する際に使う"あて名シール"になる。
❻封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シールを入れて、下のあて先へ送る。

注意、応募したメモリーカードは返却しますが、発送までに時間がかかります。本誌で発表してからだいたい1ヵ月かかるので、ご了承ください。それから不慮の事故に備えて、応募データを必ず別のメモリーカードにコピーしてとっておくのも忘れずに。

あて先
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック・プレイステーション5月号
"ゲーマーズコロシアム"係

応募締切 '97年4月7日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

TECH Game project 次号予告

いくぜ1億2000万人 総ゲーマー化プロジェクト始動！

本誌独自の読者ちゃん大参加プロジェクト。全国のプレイステーションユーザーたち、いまここに集結せよ！

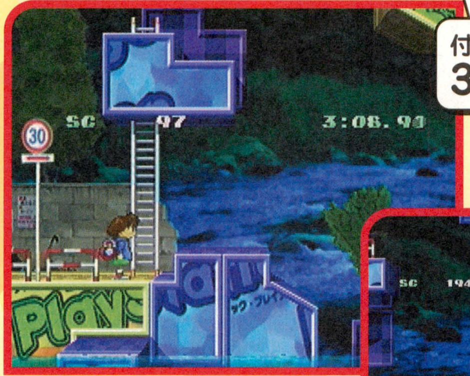
MISSION 1 海腹川背・旬

エクストラステージ＆振り子系ワザ

付録CD-ROMに3面も収録

大特集

な、な、なんと次号付録CD-ROMには『海腹川背・旬』のエクストラステージが収録されるぞ！ オリジナルってことで、ひとクセもふたクセもあるマップを3面、プログラマー酒井さんがチョー力んで作ってくれたのだ(感謝、感謝)。ちなみに、この3つの面は"振り子系"のワザができないとクリアーできないという(ナニー？)。ってことで『海腹川背・旬テクニック講座』では、振り子系テクニックを大特集。近藤先生のマンガレクチャーもますますパワーアップして登場だ！



⬆見よ！ 川背さんの足元に『TECH PlayStation』のロゴが！ う～ん、美しい。ってそんなことより、これは1面。ハッキリ言ってこの面からもう難しい。



⬅2面は"振り子上がり"を駆使してゴールのドアに向かう。タイミングが大切ね。



⬆これは3面。究極の振り子ワザ"天井渡り"を駆使して進むとクリアーが早い。

MISSION 2 3Dシューティングツクール 特別講座第2回

新ステージ＆コース作りの基本と応用

付録CD-ROMに　本誌

シューツク特別講座の第2回は、コース作り。ソフトに入っている背景データ、敵キャラデータを参考にいかにオリジナルなコースを作れるか、"マスター"が伝授するのだ。さらに、シューティングゲームでは欠かせないボスキャラ作りも紹介。キミの創作力で最強ボスを作ってみよう。

付録CD-ROMにはいままで収録していた部分のさらに先のステージを収録。ボスはなんと"お星さま"だが、結構イヤラシイ攻撃をしてくるぞ。



⬅この敵は中ボス級。クネクネと回りながら鋭い攻撃を仕掛ける。敵キャラデータは豊富なので、マスターに習い、オリジナルの敵を作るべし。

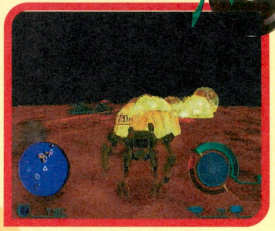


➡コースの背景データは、岩、壁、木、ビルなど多種多様。それらをうまく組み合わせてコースを作る。敵の登場パターンや背景を組み合わせた"イベント"も考えてみて。

MISSION 3 CD-ROM連動企画 カルネージハート

読者データによるトーナメント戦開始！

話題のCD-ROM連動企画『ゲーマーズコロシアム』。読者からさっそく『カルネージハート』の対戦用データが大量に届いたぞ。そこで次号は読者データのトーナメント戦を開催。勝ち残るのは誰のOKEになるのか？



⬆読者ちゃんたちの自信作がぞくぞく登場。熱いバトルが展開されるぞ。

MISSION 4 まだまだあるぞ！ 読者参加企画

Pandora Project
NEW 甲子園V……etc

乞うご期待!!

このプロジェクトを速やかに遂行させるためには読者ちゃんの協力が必要だ。そう メモリーカード を ガンガン 送るべし!!

「時にはデジタルなお話を…」

Digital Entertainment Columns

プレイステーションの楽しさってなんだろう？ デジタルに変換された娯楽のエッセンス。
エンターテイメント業界のエキスパートたちが紡ぎだす、
デジタルエンターテイメントコラム集!! 今回はどんな話題が飛び出すかな。



いつのまにかSONYに毒されている、そんな私。

佐藤 明
（さとう・あきら）

ある方のお誘いでロサンジェルスに行くことになった。旅慣れない私は前夜から興奮状態で、まるで遠足に出かける小学生である。しかしそこは冷静さを取り戻し準備に取り掛かった。せっかく海外に出かけるのだから、デジカメで写真を撮ってノートパソコンなどでEメールを出したり、CUSEEMEでサイバーチャットなどしたいということで、持ち物は着替え以外は電子機器の山となった。

その電子機器を床一面に広げて眺めていると、何か異様な文字に気がついた。MDウォークマンで銀色に鈍く輝いているSONYの文字である。「んー結構SONY製品持ってるもんだ」と頭を上げると、目の前のテレビも、ステレオコンポも、アンプも、もちろんゲーム機もSONYだ。こーなるとどうも自分の周りに在るものが気になり始めた。私は旅行の準備もそっちのけで持っていく物の中からSONYマーク以外のものを探し始めた。「なーんだ、パソコン関係のものはまだSONYには毒されちゃいないぜ」。そうです、旅行へ持っていこうと思ったノートブックパソコンはPanasonic、モデムはOmron、Aiwa、デジカメはCasio、PCカードはEpson、「天下のSONYとはいえ、パソコンに関しては全滅よの」と言いつつ、デジカメのバッテリーをチェックするために電池を取り出すと、そこにはSONYの文字、そのまま私は気を失った。

気が付くとそこはもうアメリカだった（そんなわけはないが、誌面の都合上）。飛行機という文明の利器で、激しくからだにダメージを受けた私は（RPGであればヒットポイント無しに近い）、フラフラになりつつも完全に団体旅行のおのぼりさんである。腰にカメラ、片手にデジカメ、常に上を向いての観光小僧となっていた。ユニバーサルスタジオ、ハリウッドのCG製作部などに行き、楽しい方々との観光と色々な人々との出会いで、SONYマークの呪縛から解き放たれた私は、まさにいやな日本人観光客となっていたようだ（いわゆる旅慣れてないくせに、俺はアメリカとはマブダチだし……みたいな奴）。

そして短い滞在を終え帰国の飛行機の中、また激しくヒットポイントを消耗しつつも、今回の楽しかった思い出を回想中に飛び込んできた文字を見て気を失った。なんとこの旅行のエージェントはSONYトラベルであった。

PROFILE
昨今PSでリリースされているゲームはいいですね。最後までやる暇はないんだけどおもしろいと思いますよ。ゲームに入るつかみが良いんだよね。



誰か教えて!? 喋るゲームの総収録タイム

南原 順
（なんばら・じゅん）

豪華声優陣がいっぽい喋るゲームで、プレー時間が40時間とかあって、その上、ものすごいマルチストーリーなんて聞くと、ついつい思い出しちゃうことがあります。

今から5年前、私が、ゲーム会社に入ったばかりの頃のことです。

当時はCD-ROMのゲームがスタートして1～2年って頃で、どこのメーカーも「某社のナントカは15分のアニメだけど、うちは、20分だっ！」とか、「うちは、戦闘シーンもセリフ入りだぜ」とか、「誰某先生に原画描いてもらっちゃってるのは、うちだけ」とか画像処理技術の自慢しいっこしてたわけよ。

それはCD-ROMのすごさを説明するのに、アニメや声優さんの声をいっぱい入れるのが1番わかりやすかったからだったんじゃないかな。

特に、私のいたメーカーの場合はトップがアニメ好きだったから、アニメと声優さんは、製作の絶対条件でしたね。

あれから5年たった今では、アニメなんかあってあたり前だから、昔みたいにアニメをゲームの売りにするなんてないんでしょうけどね。

でまあ、入社2日目の昼、有名声優さんたちのアフレコ現場に立ち合うことになりました。すべてのセリフの収録がすんで、声優さんが帰ったのが、だいたい6時近く。と、代理店の人が、夜は、何にしますかと出前のメニューを持ってくる。おっ、晩飯食べて解散かと思って、その時は、えびかつ重を食べながら、さすがゲーム業界はお金があるねぇと感心してました。

ところが、声優さんたちが、引き上げてからが仕事の本番だったんですけど、そんなことは、入社2日目の私なんかは知るよしもない。

ゲームの進行にそって、すべてのセリフに効果音をかぶせながら順番に収録とか、作ったマスターテープのダビングとか、なんだかわからない作業がいっぱい残っていたのです。

ディレクターやら企画担当やらは効果音のタイミングや、効果音の種類にダメ出しをするとか仕事は、沢山あるのですが、いかんせん、ただの見学。あたりまえだが、やることがない。

ここらで、会社に戻りますと言っておけばよかったものを、まあ、 2～3時間で終わるだろうなんてたかをくくったのが大間違い。なんと、夜11時になっても終わらない。

ここまでつきあって、やることがないから帰りますなんて言い出せるはずもない。気がつきゃ、代理店の人とか広報担当は、ソファでグースカ寝ている。まさか、入って2日の自分に、そうやって眠ってしまうだけの度胸などあるはずもない。

CD-ROMって、ちびしぃ一っと魂の叫びを胸に秘めつつ、明け方、すべての音声加工が終了するまで、水飲み鳥人形のように、ただウツラウツラ座っているだけの私。

ちなみに、その時のゲームは、すごいアニメに対して、ゲーム本編がアレなかんじで、単に本末転倒な作品という評価で終わりました。

ところで、 最近のゲームでの音声って、 全部でどれくらいの時間ぶんが収録されているんでしょうね？

PROFILE
作家。青森県出身。これが載る頃には、「女神異聞録ペルソナ」の小説（ビクターブックス）も完成し、明治の東京を舞台にした美少女探偵活劇小説を執筆中か、箱根の温泉につかりつつ一杯やっているはず。

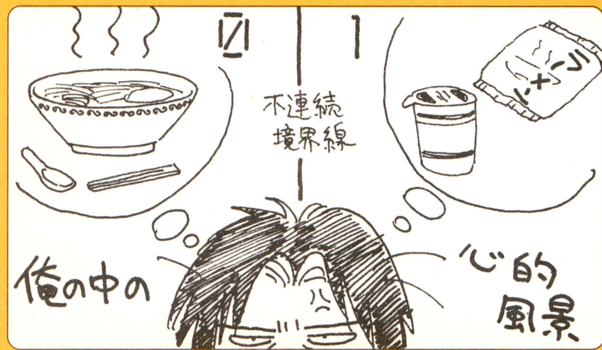
PROFILE
何が苦手って、プロフィール聞かれる事ほど苦手なモノは無いアニメーションの監督。忙しいです。元来がアナログ星人なので、この連載を通じて、いつか心にデジタルを……と目論んでいる（ウソ）。



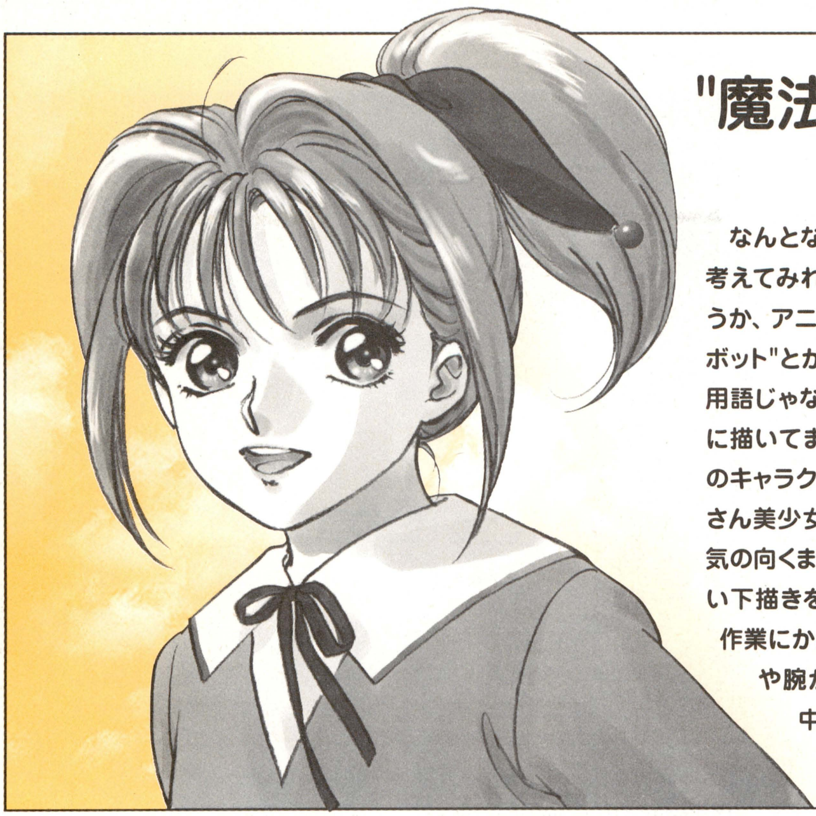
アナログは許さない!?

北久保 弘之
（きたくぼ・ひろゆき）

早くも連載2回目（当たり前ダ）なのだが、表題のデジタルっつーのが気になったのでカタカナ語辞典（英和辞典じゃない所が情けない）で意味を調べて見ると、「ひとつひとつ数えられる不連続の物理量」とある。つまり、アナログ（当然、連続の物理量ネ）と違って1個ずつパキパキと区切れるモノらしいぞ～。しかし、人間そう簡単にパキパキとデジタれりゃー苦労しねえっす。大体あたまン中なんてのは、普段からグチャグチャとイーカゲンですし。とまれ、一応は不連続な話題をコラムる訳ですからシテ、一生懸命考えて、俺の中の不連続体、我が心のデジタルを探してみたトコロ、"ラーメン"に行き着いたです。まあ待て、引くナ。最後まで読めって。"拉麺"は皆も御存知の通り、国民食と呼ばれて久しい"ラーメン"であります。戦後日本の復興を、後ろから前からササエて来たグレートな喰い物であるが、これがデジタルで言うトコロの"0"ね。で、時代がやや進んで高度成長期。昭和30年代前半にカッキ的発明品が産まれたノダ。われらジャンク・エイジのソウルフード、そう、袋入りインスタント食品"チキンラーメン"の登場である。言わば拉麺の"本物"に対する"フェイク"ラーメンな訳だが、何しろ俺が生まれる前から欠食ジドーの胃袋を満たし続けて来た伝統（？）ある喰い物だ。その歴史の重みはアナドレナイものが有る。諸外国に旅行した経験のある方は、スーパーマーケット等で各国のインスタント・ヌードルを目にした事があるでがしょ？　日本で産まれたインスタント麺は、今や東南アジアを中心に世界中をシメてる大した奴です。でダ。俺にとってはこのインスタントラーメンっつー喰い物は、既に拉麺のフェイクを通り越して、レッキとした1ジャンルを築いているのよ。つまりこれがデジタルの"1"にあたるのだナ。あー勿論、拉麺の中での醤油味か味噌味か？　或いはダシがサカナ系かトンコツ系か？　はたまたインスタントの中でも袋麺かカップ麺か？　等々、細かく分類して行くとハテシナイ宇宙に行ってしまうので、その辺には触れないが。さて、長いマエフリだったが、俺の中ではこの様に0＆1化されている"ラーメン"なのだが、この美しい不連続体を犯そうとする不埒なゴーカン魔が居るのヨ。そのアナログの正体こそ"生麺タイプのインスタント麺"だ。店で喰う拉麺とインスタント麺は違ってて当たり前だろが！　無理して近づけるナ！　てな訳で私的なアナログを糾弾してみました。ああ、腹減った。



PROFILE
作業が追い込みで馬に乗りに行く回数が減りそう。腰痛が心配な今日この頃。しばれる寒風で顔がこおりつきそうな時も頑張って通ったのに残念。そうそう、言い忘れましたが、イラストの女の子が主人公です。



"魔法少女"って……

高田明美
（たかだ・あけみ）

なんとなく"魔法少女"なんて言っちゃうけど、考えてみればちょっと特殊な言葉。業界っていうか、アニメやコミックの世界のなかの"巨大ロボット"とかと並ぶ用語なんですよね。日常生活用語じゃないなぁ、なんぞと思いつつも、久々に描いてます、魔法少女。プレステのゲーム用のキャラクターで、死ぬほど（私が、だけど）たくさん美少女が出てきます。一番楽しい、ラフを気の向くままに描く時期を過ぎて、そこそこ楽しい下描きをやりつつ、一番つらいクリンナップ作業にかかっています。ペンだこは肥大して肩や腕が凝る。でもこれが終わればゲーム中に登場するタロットカードをMacで描けるんだわっと頑張ります。



心の通じ合える『異常者』の正しい生み方とその育て方

枡田 省治
(ますだ・しょうじ)

ある人に言わせると"異常者"を描かせたら、僕は業界ナンバーワンだそうです。(ほめられてんだか、けなされてんだか……)

というわけで、今回は"異常者"のキャラ設定の裏話です。

誤解のなきように最初にお断りしておきますが、僕本人は変わり者レベルです。決して"異常者"ではありません。ウヒヒヒヒヒヒ……。

僕のかかわったゲームを一本でもプレイした方ならおわかりと思いますが、僕のゲームには思い切りよくぶちキレた人物が必ず登場します。それを待っている困った方たちも少なからずいらっしゃるようなので今さらやめるわけにもいきません。

結果として新しいゲームを作るたびに、正常である僕が趣向の異なる"異常者"を次々に生み出す苦労をするハメになるわけです。

実はなかなか大変なんですよ、コレが。毎度毎度の難産です。

理由は簡単。

普通の(?)"異常者"では、常人であるプレイヤーとの間に心理的接点がほとんどない。

こんなキャラでは行動や言動が理不尽すぎてシナリオに説得力が出ません。文字通りお話にならない。

では我々常人と心が通じ合う、奇特な"異常者"とは、いったいどういう条件の人物なのでしょうか?

僕なりの答えを書くかわりに恥ずかしい体験を告白をします。

もうすぐ5歳になる僕の息子は、生まれつき歯のエナメル質が薄いそうです。1歳の誕生日には顔を出したばかりの4本かそこらの歯が全部虫歯だと医者に告げられました。

それから僕はずっと毎日欠かさず彼の歯を丁寧に朝晩磨いています。あるとき近所のデニーズで息子と同じくらいの年齢の子供を見かけました。おいしそうに大きな口を開けて何かを食べていました。

一瞬、その子の歯を全部引っこ抜いてやりたくなったんですよ……。

だってウチの子の歯は、僕が一所懸命歯磨きしてるのに質の悪い再生紙みたいな色、その子の歯は真っ白だったから。

ご安心を。まだやってません。

そのかわりに『E博士』というキャラクターを考えつき、リンダキューブ(ソニーより今夏発売予定。お楽しみに!)に登場させました。

子供の自殺を逆恨みして、主人公を追いかけ回す、うだつの上がらない中年男です。

彼は自分の行動が逆恨みだと自覚しています。でも止まらない……。

わかりますか? 僕のいうところの常人が理解できる"異常者"とはこういうキャラクターです。

誰でも何かの弾みでいつでも踏み込める、精神的にはすぐ隣りの領域に常にいる、そういう連中です。

だから笑えるし、だから怖い。

というわけで、僕はお客様の期待に応えるべく、今日も自分の中の異常や狂気を探しているのでした。

こんなことばかりやってると"ホンモノ"になる日も近いかもなあ……ウヒヒ…… ウヒヒヒヒヒヒ……。

ご意見・ご感想・ご希望等ありましたら、軽い気持ちでお便りください。じゃまた、来月! ウヒヒヒ……。

PROFILE
もうすぐ発売予定の『ネクストキング』と本文の中にも触れた『リンダキューブ』の調整でてんやわんやの毎日。その後すぐに5タイトルのRPGを同時に制作開始しなければならないらしいし、死ぬかも……。



愛しの"デジタル"

岡野 由香
(おかの・ゆか)

またプリンタ衝動買いしちゃった。これで4台目。相変わらず、「これいいっ!」ておもったらもうだめなの。アキバって、私にとっては、ひじょーに誘惑の多い街なんだよね。

女の子でメカオタクって、そんなに変わったことかな。代歩なんか、人のこと変人扱いするけど、そんなの代歩の服と同じだよね。こっちのほうがボタンがかわいいからって、似たよーなシャツ、山ほど持っているくせに。

"デジタル" って言葉が、代歩みたいなフツーの女の子には、ムズカシク聞こえちゃうのかな。あのコたちには、パソコンなんて、魔法の箱だしね。女のコのメカオンチは、時代を問わず……だよね。

私は、パソコン無かったら、生きていけないなぁ。これだけ付き合いが長ければ、愛情も湧いて来るよねぇ。私、鍵っ子だから、家に帰って、パソコンの起動音を聞くと、「おかえり」って言ってもらえているみたいで、ちょっと安心するんだ。それに、あんな小さいウインドーの奥に、すごく広い世界が広がっているんだよ。地球の裏側へだってひとっとびだし、ゲームやっているときなんて、完全に私、異世界の住人と化しているね。

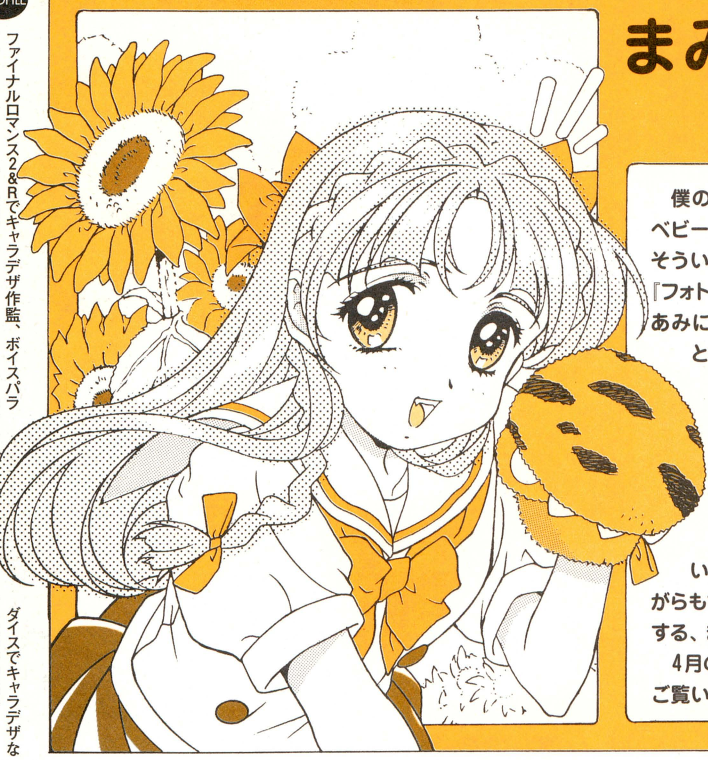
パソコンは、私の現実と夢の世界が共存している場所。その場所をカタチ創る"デジタル"。

なんか、こういう風に言ってみると、私だって代歩に負けず劣らず、乙女ちっくだったりして。



PROFILE
冬におっきいコートを着ると、私、ちっちゃいから"ぬいぐるみ"みたいとか言われて、結構悔しいんだよね。だいぶ春らしくなってきたし、明日はコートを着ないで、出かけようかな。

PROFILE
ファイナルロマンス2&Rでキャラデザ作監、ボイスパラダイスでキャラデザなどゲームメディア中心に活躍中のイラストレーター、現在フォトジェニック(PS・SS)に全力奮闘中。



まみたんをよろしくね

すぎやま現象
（すぎやま・げんしょう）

僕のデザインするキャラクターのバリエーションのひとつに、ベビーフェイスのおんなのこおんなのこしたキャラがあります。そういった要素を押し進めてデザインしたのが、今夏に発売の『フォトジェニック』のヒロインのひとり桜井愛美ちゃんです。みつあみに、大きな瞳で、ぬいぐるみの大好きな女の子。自分のことも「まみたん！」って呼んじゃう……。じっとしてることができなくて、いつも飛び跳ねている好奇心のかたまりみたいな女の子……。でも時折とってもさびしそうな表情でこちらをじっとみつめる。そんなイメージでできたキャラクターです。

もともとファンシーなものが好きなせいもあって、リボンやぬいぐるみやネコグローブなど恥ずかしいアイテムいっぱいの不思議議な女の子になりました。幼児性を残しながらもちょっと危ういはかなさをまみたんワールドのなかで展開する、まみたんこと愛美ちゃんをよろしくお願いします。

4月のゲームショウでは、O.P.アニメのなかで動くまみたんがご覧いただけると思いますのでぜひおでかけくださいませ。

PROFILE
題材に最先端のゲームやハイテクや流行を取り入れたサイバーな芝居を上演する劇団の主宰者。"自分でない誰か"をお気軽に演じることのできるRPGが好き。



演劇的見地から考察したビデオゲームの娯楽性とは

トクナガ ヒデカツ
（とくなが・ひでかつ）

今、RPGを題材にした演劇の脚本を書いています。"演劇"というメディアは観ない人はまったく観ないので、人によっていろんな印象を持っていると思うのですが、どんな種類の演劇にも必ず《舞台・役者・観客》という共通の要素が入っています。この3要素が揃わなければ"演劇"とは呼べません。

ところで演劇は儲からないねぇ。それでもお金と時間と体力を削って演劇してるわけですが、「なぜ？」と聞かれたらこりゃもう「楽しいから」と答えるしかない。

"楽しいと感じるコト"というのは人によって様々で、だから世の中にはあらゆる趣味や娯楽が存在するわけで……プロレスを観るのが好き、野球やサッカーの観戦、もちろん、映画や演劇の鑑賞も。これらは自分が観客になって"みる楽しみ"があります。他人がやっていることに反応する受け身の型と言えましょう。一方、スポーツをするのが好き、釣りやバイク、果てはナンパといった具合に、自分が"やる楽しみ"というのもあります。身体を動かすことやかけひきを楽しむ参加型です。

さて"ビデオゲーム"といったメディア……実はこれが画期的な娯楽システムでして、この"楽しみ"の二面性を同時に併せ持っているのです！プレーヤーはモニターに用意された舞台の中で与えられた役を演じながら参加し、なおかつ事の成り行きを眺める受け身の立場をとることになります。これはすごいことでいわば舞台の主役と観客を同時に体験しているわけです。ずいぶんお得な娯楽ですよね、ゲームは。



●劇団"1999Quest"新作公演情報！
『RPG. FLY ME TO THE SATURN
〜私を土星に連れてって〜』
4月2日(水)〜6日(日)大塚：萬スタジオ『クールボーダーズ』のイメージガール等で活躍中の小代恵子が所属する当劇団の新作は、RPGを題材にした恋愛物語ーテンポと笑いとアクション性を重視したハイステージパフォーマンスは必見！
問い合わせ：劇団"1999Quest"
☎03-3954-4033まで



音あればこそ……

ばびー(ZUNTATA)
(ズンタタ)

みんなはよく街のゲームセンターに行くことがあると思う。僕もヘタな割には、結構好きなクチなのでついつい店の前を通りかかると、吸い込まれるように(笑)入ってしまうことがよくある。

でも店に入ったとたん、これでもか、と言わんばかりに店内に鳴り響くBGM。お目当てのゲーム機に100円玉を入れても、肝心のゲームサウンドなんて聞こえやしない。

これは僕らのようなゲームサウンドを作っている者にとっては、ちょっと寂しいことだ。

その昔、僕がまだ学生だった頃に、"映像論"だか何だかの授業でこんな課題をもらったことがある。それは"映画の中に出てくる音楽、音声、効果音のすべてを抜き出し、タイムテーブル上に記入せよ"というものだ。

当然、2時間近くある映画の全編ではなく、前後15分ずつを抜き出せば良い、という条件つきのものだったんだけど、これが一見簡単なようでいて、かなり(アクセントは頭につけようね)骨の折れる作業だった。

結局、その課題を与えられた3人ひと組のグループの中で、僕は"効果音"を担当することになったのだが、その頃、効果音なんて"絵に合わせて鳴っている音"くらいの認識しか持っていなかったので、易々と引き受けてしまい、実際にやり始めてみるまでその考えは、実に"甘い"ということに、全く気がつかないでいた。

「おお、爆発音が鳴ってるな、あれ? バックに密かな風のような音が! あれれれ? ガラスの破片が床に落ちる音も入ってるぅぅ! あう、手前の人の足音があぁ!!」

一見、たんに爆発しているだけのように思えるシーンでも実に様々な効果音が鳴っていた。しかも、決してそのシーンを派手にするための適当な音ではなく、ちゃんとその状況に合わせたものが鳴っていたのだ。

確かに爆発ひとつを取ってみても、使用した爆薬によって爆風の出方も違うし、破壊されるものにガラスがついていれば当然、割れるだろうし、破片も散らばる。

それは至極、当然と言えば当然のことなんだろうけど、今まで漠然と"音"を聞いてきた僕にとって、それはとても新鮮な発見だった。

そして、3人が書き出した音声、音楽、効果音の一覧を並べて、1枚のレポートにまとめていく内に、その3つがとても有機的な繋がりを持って画面を盛り上げていることがわかってきた。

たとえば、画面上で役者が熱っぽく語るようなシーンでは音楽と音声が主役となり、効果音は抑え目になる。また、爆発シーンなどは効果音が主役となり、音楽が抑え目になる。

つまり、画面、音楽、音声、効果音が三位一体ならぬ、四位一体となってその作品を形作っていたのだ。

映画とゲームは違うメディアだからまったく同じとは言えないけど、音もそのゲームを形作っている大事な要素だと言うことは間違いないと、僕は思っている。

●ZUNNTATA ニューリリースCD
3/28「DARIUS THE OMNIBUS-世代-」
「パズルボブルぱらえてぃ〜」

PROFILE
●ZUNTATA(ズンタタ):タイトーサウンド開発チームの総称。
●筆者 ばびー:主にサウンドエフェクトのSEワーク、プロデュースの担当者。

羊の戯言(ひつじのたわごと)
by 近藤敏信

「川背とポヤッチオと時代と…」

■ なんと言っても時代はキャラクター文化花ざかり…
たくさんのキャラクターの中から自分のお気に入りをチョイス!!
カタログ文化とでも言うべきか…
そんな中キャラクターとしてはピンで勝負しなければならなかった川背さん…設定不明
年齢・3サイズ不詳…
まさにアン4時代なキャラであった…
ピンにしてはがんばったな…
とか思うあたりはズバリ親バカでしょう(笑)

どきどきポヤッチオ
キャラクターファイル No.001
「ルフィー」



■ ポヤッチオに関して言えば
ピンだアン4だなどといった
言い分けは通用しない…
総勢30人近くものキャラクターがいるのだから…

■ コンシューマの世界に関して言うならばスーファミ時代に
次なる時代を背負えるほどのキャラは出現しなかった…
今だにファミコン時代のキャラを食いつぶしている様に思えてならない
マリオしかりぜんだしかり…
ストⅡやバー4ッはアーケードだし

■ いつか次なる時代を背負って立てるキャラを
生みだせる様にオイラもがんばるから
キミもファイトだ!!

PROFILE
主にキャラクターデザイナーなゲームクリエイター。時々こっそりマンガも描いているらしい……。
代表作「海腹川背・旬」は現在好評発売中!! みんな買ってね(笑)。

PROFILE

杉山一郎・株式会社アスキーET第一制作部プロデューサー。『トゥルー・ラブストーリー』の開発を取りまとめた人。打ち合わせと称して毎晩酒を飲むのが仕事らしい。転校&遠距離恋愛経験者。



予想外の妹の人気はドテラにあり!

文:杉山 一郎(すぎやま・いちろう)**・イラスト:松田浩二**(まつだ・こうじ)

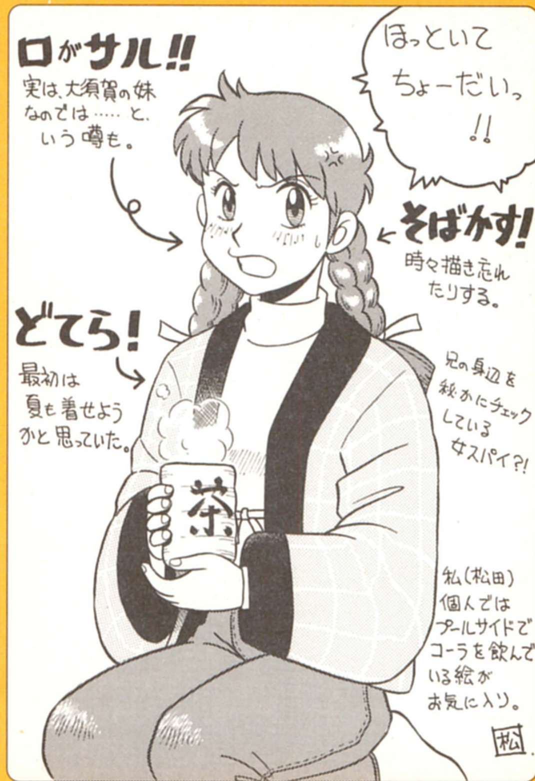
みさきが意外と人気だ。"意外と"なんて書くとみさきファンに怒られそうだけど、僕にとってはホント意外だったんだよね。

みさきって、上唇がちょっとサル入ってるし、ソバカスあるし、ドテラ着てるし、人気出ないだろうと思ってた。妹だからね。あまり魅力的だと、あやしい気持ちになっちゃうでしょ? キャラ設定画があがったとき、「ちょうどいいかんじだね」な〜んて、開発スタッフみんなと話してた。……ところが! いくつか意外なファンのツボをついたらしく、彼女は堂々たる人気を誇ることになってしまったのだ。

誤算その1、三つ編み。「うぉお〜っ! 三つ編みだぁ〜!」と、みさきを見て、三つ編みフェチな人たちは悶え苦しんだ(らしい)。

誤算その2、ドテラ。「うぉお〜っ! ドテラだぁ〜!」と、みさきを見て、ドテラフェチの人たちは悶え苦しんだ(らしい)。……そもそも、ドテラフェチってなんだ? って な感じなんだけど、人気が出るのはいいことだ。

恋愛対象キャラじゃないけど、みさきってホントいい子だと思う。毎晩部屋にいってもノックさえすれば怒らないし、誕生日にはちゃんとプレゼントくれるし。……けど、ひとつだけ腑に落ちないことがある。……1ヵ月後に転校するってのに、親友の女の子紹介するか? いやホント、なんて兄想いのいい妹だ。



PROFILE

松田浩二・『トゥルーラブストーリー』のヒットで注目を集める新進気鋭イラストレーター。他の開発スタッフがのんびり次回作の準備を進める中、ひとりイラストの仕事で多忙を極める。ビッツラボラトリー所属。

PROFILE

3月24日生まれ。愛知県出身の声優。主な出演作品に、アニメ『MAZE☆爆熱時空』ミル役、『マーマレードボーイ』佐久間すず役、ゲーム『メルティーランサー』アンジェラ役がある。



みのりちゃんといつでも一緒

丹下 桜(たんげ・さくら)

みんな ハート ときめいてる—? あなたの恋のサポーター、丹下桜です。

ハイ、ここで激しく反応して下さった、そこのアナタ! あなたは、ラジオ『もっと! ときめきメモリアル』のリスナーの方ですね。恐るべし花粉の舞う季節ですが、今日も元気にときめいてますか?

ここまで読んで、「?」という方のため説明すると、『もっと! ときめきメモリアル』は、ゲーム『ときめきメモリアル』の世界を、そのままステレオドラマにしたコーナーと、リスナーのみんなの恋の悩みや告白のお便りを中心にご紹介するトークコーナーから成り立っているラジオ番組で、わたし、桜はこの番組のパーソナリティを務めています。(ちなみに、昨年の8月から、これを書いている今現在までは、CD『月刊ときめきメモリアル』として、毎月1回、全国のみんなにときめきを発信しています)。

と、ホントに長い前置きは今回おいといて。

もうご存知の方も多いと思いますが、ときメモの続編『虹色の青春』で、遂に、桜が新キャラボイスをあてることになりました!!

うわぁ—い❤ いやっほぉ—っ❤

名前は、秋穂みのりという、きらめき高校1年生の女の子で、サッカー部のマネージャーをしていて、先輩の虹野沙希ちゃんにすっごく憧れてて、すっごく大好きで……。

おぉっ!? とのけぞった沙希ちゃんFANのみんな……すまん(笑)。

でもみのりは、虹野先輩にLOVE❤LOVEなのであります。

まぁ、可愛いライバルっていうことで、一緒にスポーツマンシップにのっとり、正々堂々と青春しようじゃないですか❤

私自身、このみのりちゃんの設定を読んだ瞬間、

「おぉっ!? そうきたかっコナミさん(笑)」

と思いましたが、スタッフの方とお話しして、正式に役をいただいたときは、

「ありがとう❤ コナミさん(笑)」

やっぱり、純粋に嬉しかったです。

今までの、パーソナリティーというポジションも、もちろん素敵な役割でした。ときメモの世界とみんなの想いがつながる、キーステーションだって、わたしは思っていたから。そして、今回のCV担当では、ときメモを愛するリスナーのみんなの想いを代表して、思いきって一歩、ときメモの世界に飛び込んだ感じがします。

みんな、まだ、動くみのりちゃんを見ていなくても、たくさんの方から"秋穂みのりちゃん役、決定おめでとう"のお手紙をいただいたり、わたしと同じように喜んでくれたのが、すごく嬉しかったです。

だから、アフレコのときも、自然と思い入れが強くなっちゃうんですよ。待っててくれるみんなを思い浮かべながら、みのりが虹野先輩とお話ししてるシーンでは、わたしまで笑顔になったり、うきうきしたり、プレーヤーを困らせているシーンでは、子供みたいにすねてしまいたくなったり。

芝居はまだまだ未熟だけど、これから先、アフレコを重ねていくうちに、みのりのことなら桜に聞いて(笑)って言えるくらい、演じているときの気持ちだけは、みのりちゃんといつでも一緒にいようね、って自分のなかで約束して、どのシーンでも、同じ想いを感じていきたいと思いました。

もちろん"ときめき"もね❤

これからも頑張っていこうと思います。みのりちゃん共々、応援して下さいね。

コードネームは"BKG"(馬鹿記事)

Jじゃないの?(編)

花田ポン吉劇場



いま明かされるテップレのでけるまで

祝ページ縮小祝勝会!! ああ、しょうかいなんつって、今月から買い始めた読者ちゃんにはわかりませんでした、ごめんちゃい。説明しますと、先月は2ページあったものが今月は1ページになったと。次回はいよいよ消滅かなと。つまり、世のなかいつなにが起こるかわからないんだから、備えあれば憂いなし。転ばぬ先の杖。出かけるときは忘れずに。死して屍拾う者なしという、ありがたいお話なわけですね。

さて、今回はTECH PlayStationができるまでについてお話ししたいと思います。詳しくは下をご覧ください。あれ、もう終わっちゃったよ……。

んじゃ、しょーがないから、最近編集部で恐れられているヘナチョコな原稿について、ヘナチョコな原稿よりも恐れられている山川編集チョに聞いてみましょー。詳しくは下をご覧ください。あれ、また終わっちゃった……。

んじゃ、しょーがないからこのへんでとか言って、ホントに終わらせたらマズイすか。あれ、ほんとに終わ……。

- ●取材 ------------- まずは素材集め。材料がなくちゃなにもできない。ここが遅れちゃうと、大変なことになる。
- ↓
- ●ラフ作成 ----------- ビジュアルを用意して、レイアウトをデザイナーに発注する準備。ここが遅れると大変なことになる。
- ↓
- ●デザイナーと打ち合わせ -- いよいよレイアウトの発注。ページイメージをデザイナーに伝える。ここが遅れても大変なことになる。
- ↓
- ●原稿書き ----------- さあ、ない脳みそをぐーるぐる回してオエ〜じゃなかった、文章書くっす。ここも遅れると大変なのだ。
- ↓
- ●原稿入稿 ---------- 死にそうになって書き上げた原稿を、デスクのチェックを受けたのち大日本印刷さんへ入稿。もう大変。
- ↓
- ●ビジュアル入稿 ------ 写真やイラスト、図を大日本印刷さんへ入稿する。ここが遅れるとやっぱり大変なことになっちゃう。
- ↓
- ●校正 -------------- 大日本印刷さんから校正が上がってくるのでチェックしてただちに戻す。ここが遅れると、も一ね……。
- ↓
- ●印刷 -------------- 大日本印刷さんで、テップレを印刷。製本していただく。ここだけは唯一遅れたことがありません。
- ↓
- ●でけた ------------ みなさんに迷惑かけまくって助けられて、ついにテップレが完成しました! サソキュー。どぴー。

編集者ちゃん びびりまくり コラム



編集チョの
こんなフレーズはダメってゆーか……。

そんなわけでもうすぐ春休みだけど、みんなゲームやってるかい? さて、"こたつでみかん"に代表されるように、記事には"決まり文句"というのがよく登場するよね。ところが、あっちこっちの編集者が同じフレーズを思い付いて、同じように文章を書いちゃうとアラ大変。上の例でいうとどこを開いても"こたつでみかん"が現われて、極めて馬鹿っぽい本ができあがっちゃうんだな。

では最近のテック編集部では、どんなフレーズがダメなのか。テック編集部の長である山川編集チョに聞いてみたぞ。

編　こりゃ、アカンわというダメなフレーズを教えてください。
編集チョ　もうすぐ春休み。
編　……ありがとうございました。

そのほかのダメなフレーズ
- ●ファンにはたまらない
- ●続きはキミの目で
- ●気になるお値段は

ヘナチョコ・ランキング

震度1……好きな女の子の前でいいとこ見せようとしたら、ザコにやられた。(神奈川県 明日は勝つ)
㊄ 気張り過ぎるといいことなし。ヘナチョコではあるがまだまだ微震。

震度2……創刊号のプレイステーショソとかマイク・タイソソとか見て、マネして作文書いたら、先生にむっちゃ怒られた。ひでぇよ、笑ってたくせに。(静岡県 ソニーファソ)
㊄ 笑ってもケジメはつけねばならんのが大人。先生もツライ。わかれ。

震度3……学校でテップレ読んでたらクシャミが出た。瞬間、本閉じたんだけど、開いたらネバーッと糸を引いた。思わず「オーッ!」と叫んだら、一部始終を好きな子に見られてた。笑ってたな、彼女……。(東京都 もうオムコに行けない)
㊄ その後が気になる。どーなったのか、あとで報告するよーに。

震度4……『テッケソ2』で弟にどうしても勝てないんで、いつも実戦に持ち込んで負かしてたら、最近対戦してくれない。さびしい。(北海道 ほんとはカプコソがすき)
㊄ 実戦に持ち込むのはやめれ。最後の"さびしい"に後悔の念が感じられるが、まずは反省して弟に謝るよーに。さすれば道は開かれるかも。

震度5……『FFⅦ』やってて思わず泣いてたら、友達がきて思いっきり見られた。「花粉症みたいでさ」とかごまかしてたら、親に聞かれて医者に連れてかれた。マジで花粉アレルギーだった。セーフ!! (埼玉県 うそじゃないもん)
㊄ いや、セーフって(笑)。花粉アレルギーの恐怖よりも、ゲームで泣いた事実を隠すことのほうが大事なんかい。見栄っ張りなところが、ずばりヘナチョコである。感動して泣きたいときは素直に泣くべし。

震度6……マウスにゴミつまって「操作しにくいなぁ」と思いつつも、そのまま使ってたら、だんだんイライラしてきた。超ムカついたんで、思わずマウス投げたら弟に当たった。コブができた。おかんにすげぇ怒られた。(大阪府 タンキマン)
㊄ 一瞬ペンネームを読み違えて、あやうくキミを"お下劣くん"と認識するところだった、すまん。弟は大事にしような。

震度7……夢中でゲームやってたとき、友達のことを「父さん」と呼んでしまった。(大分県 穴に入りたかった)
㊄ シナプスの結合が狂って成せる技なのか。言い訳すると泥沼。

震度8……眠くて眠くて、セーブするの忘れて電源切っちゃった。(埼玉県 あたしのレベル43のティファがぁっ!)
㊄ 時がたてばみないい思い出に……ならんこともあるわな。合掌。

震度9……借りたゲームにハマッてたら、親に捨てられた。小遣いなくなった。(京都府 山本に新品はもったいなかった)
㊄ 借り物を捨てられるのは相当ヘナチョコだが、反省の色が見られないペンネームはもっとヘナチョコ。以後山本はゲームを貸さぬよーに。

震度10……『ソビエト ストライク』と『ナムコミュージアム』を買って、帰りにゲーセンに忘れてきた。僕のなかでこの2本は終わったです。(東京都 いいち)
㊄ 誰かを幸せにしたからハッピーエンドか。やっぱついてなさすぎ。

ヘナチョコなお便りの あて先 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー テック編集部TECH PlayStation『PSフォーラム』係 おーい

P.S. 本舗 アイラブユー

ぽかぽかといい陽気のなか、ここ初台のテック編集部では、頭をぽかぽかさせた編集者たちが原稿の催促をぶっちぎりまくって、今日もイスで寝ている。そんな彼らを復活させるのは、読者からの温か～いお便りなのだった……。というわけで、最初のお便りからいってみますか。

ついにTECHプレイステーションが出た。CD-ROMもついてるし、この日が来るのを待っていたぼくとしては非常にうれしい。この調子でいってほしい。月刊誌希望。
（北海道・でっかいどう・15才）

喜んでいただけてとてもうれしいが、テップレはすでに月刊誌なのであった……。あぁ、なんてこったい。

よかった。だから今度はCD-ROMを2枚にしていただきたい。
（沖縄県・ゴーヤ定食・19才）

ぜひ2枚にしていきたいところ。しかし大人の事情山盛りなので、いつか来る日をお楽しみにってことで。

創刊号の"ここ深海では"というのはなんですか？　新手のギャグでしょうか？　子供たちの見そうなテレビはチェックしてるつもりなんですが、気になってしようがありません。あと、がんばってください。
（愛知県・天突き体操・45才）

お父さん、あまり深く考えないでくださいってゆーか、説明させないでください。あと、がんばります。

もうそろそろ、TECHプレイステーションと人間の尊厳をかけて戦わねばいかない時が来たようだ。でも俺は戦わない。だって面倒くさいじゃん。とりあえず、ハウステンボスの前で待ってて。気が向いたらいくわ。
（静岡県・大島俊光・23才）

この難解さ。さては宇宙からのお便りか。人間ミューティレーションされたり、UFOに連れ去られるのはイヤだから行きません。

『ブシドーブレード』の体験版がめちゃよかったので、速攻でコンビニで予約した。ありがとう"テック・サターン"。いやっほう!!
（兵庫県・ライオン丸・17才）

ぬぅ、確信犯ゆえ町内引き回しの後、遠島を申し渡す。いやっほう!

テップレのスタッフは、プレイステーションで原稿を書いてるというのは本当ですか？　やはりパッド入力ですか？　あとおならぷー。
（東京都・臭う？・13才）

編集部ではアナログジョイスティックで入力中。あと、キミは以後お下劣禁止。

ブシドー目当てで買ったけど、海腹川背・旬やアランドラやハームフルパークや、いろいろ入っててスゴクよかった。またCD-ROMつけてね。
（大分県・FFⅦ大好き・17才）

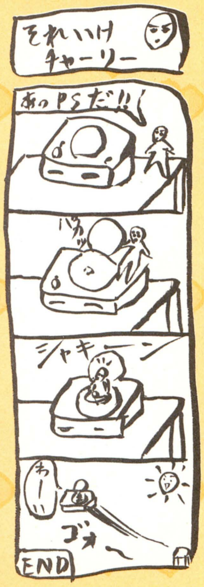
またCD-ROMつけてます。来月もつくでしょー。その次もきっと……。

それでも『たまごっち』がほしいのだ。なんとかアスキーの力で手に入れてはもらえまいか。
（京都府・白石義夫・40才）

それでもムリす。あきらめてはもらえまいか。それより白石さん誕生日おめでとうございます。

今月の4コマまんが





青森県　クラウドの彼女　　山口県　尻

編集部スタッフの平均年齢を教えて。
（神奈川県・アイラブソニー・18才）

こ～れぐらい（手を広げてます）って感じかな。わりと食ってるんだよね。

高河ゆん先生のセフィロスがとっても素敵でしたぁ～。買ってよかった。
（栃木県・ティファがライバル・16才）

同意見多数。先生見てますかぁ～？

弟と奪い合いになるんで、しかたなくバイト代で新たにPS買った。最近は姉ちゃんに取られてます（泣）。
（東京都・パラッパの馬鹿・18才）

ぜひ3台目を買っていただきたい。

本舗 TECHプレイステーション スタッフ名鑑②



'97年TECHプレイステーション編集者
飛田 浩一

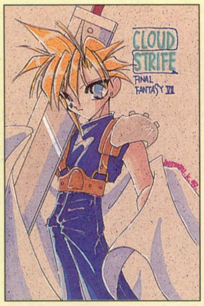
テック・プレイステーションが誇る敏腕編集者。ゲーム攻略系の記事を書かせたらピカイチだが、馬鹿系の記事を書かせてもピカイチだったりするのでピカイチだ。学生時代、ワンダーフォーゲル部に所属したためかフットワークが軽く、今日も各地の担当メーカーを縦横無尽に飛び回る。お酒大好き。

本舗 超美麗イラストコーナー(略してチョビイコ)

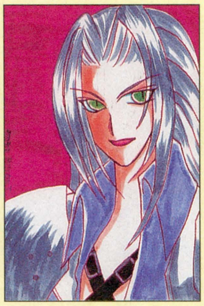
いきなり大ブレークした当コーナー。やはりFFⅦの人気がスゴイのだ。これからもビシバシのっけちゃうから、超美麗なヤツをひとつ頼みますよってことで。



山形県　あらいちう



福島県　佐藤あゆみ


岩手県　東条巳継


埼玉県　神守



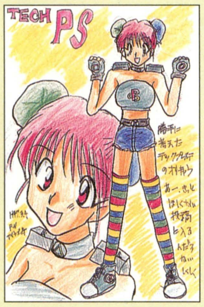
埼玉県　不楽良



福島県　シーマ



京都府　みずみず



北海道　アイラブ寿



静岡県　保津杉子

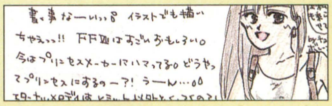

愛媛県　近藤広実

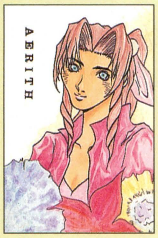


北海道　日向綾

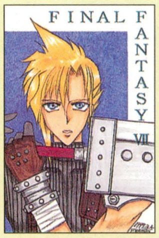


大分県　藤条


埼玉県　村沢富士美



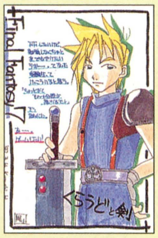
長野県　オレンヂ



千葉県　花鳥風月



三重県　あきら



広島県　風士


東京都　出復未世・しゅん

今月のプリクラ


神奈川県 津賀原一成
←左から小猿君、MOTO君、自分、レイだそうな。ホントに楽しそーでグッドっす。みんなも負けずにプリクラ送るべし。

PSアイラブユー プレゼント
日本テレネットより下の"オリジナルデイパック"を3名に

今回もPSアイラブユーを愛してくださった読者ちゃんに、ズガドバーンとプレゼント。日本テレネットのオリジナルデイパックを抽選で3名様にあげちゃうのだ。ほしい人は、官製はがきに郵便番号、住所、氏名と"テレネットのデイパックがほしい"と書いて、右のあて先まで送るべし。4月28日の消印有効。発表は発送にかえさせていただくのだ。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー テック編集部
TECH PlayStation
「PS.アイラブユー
テレネットのデイパックがほしい」係 まで

日本テレネット"かって²もらって²"キャンペーン

日本テレネットでは『Parlor!PRO』の発売を記念して、'97年3月1日から5月31日までキャンペーンを実施中。はがきだけで応募できるオープン懸賞では、豪華プレゼントが用意されているのでドンドン応募しよう。


1等 ホンダS-MX:1名


2等 ソニー 液晶ハンディカムCCD-TRV101:5名


3等オリジナルデイパック:300名

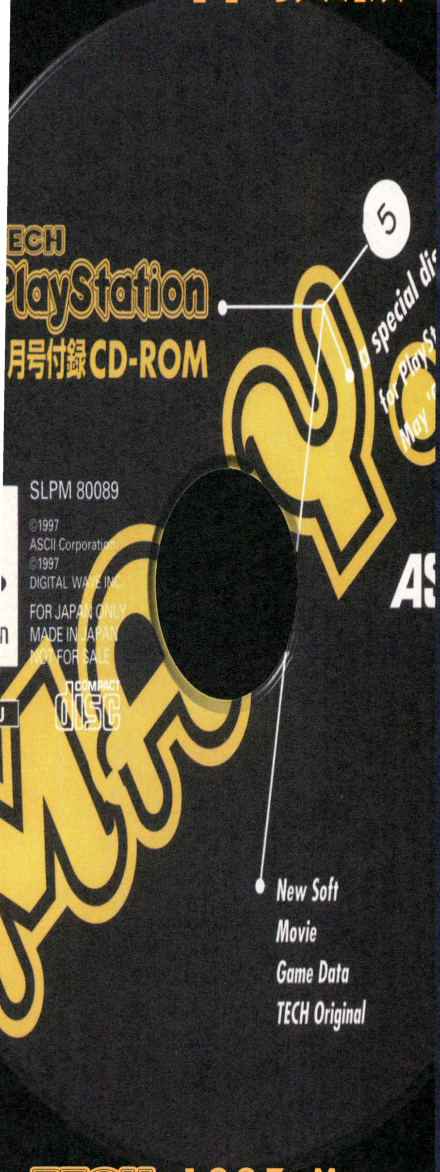
●問題
「〇ー〇ー・プロ」、「〇ー〇ー・ミニ」の〇のなかに、共通するカタカナを入れてください。
●応募方法
1. 応募方法:はがきにクイズの答え、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を記入の上ご応募ください。
2. 締切:'97年5月31日土曜日(当日消印有効)
3. あて先:〒170東京都豊島区北大塚2-10-66セントラルビル 株式会社日本テレネット「かって²もらって²キャンペーン」クイズで当てよう!!係
4. 当選発表:1等はご本人に直接ご連絡します(保険料、登録料、諸費用は当選者負担)。2等、3等は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PSアイラブユーへの投稿は…

PSアイラブユーでは、読者の皆様からのお便りを募集してるのだ。文字ネタは、巻末に付属しているアンケートはがきのお便りコーナーに"PSアイラブユーあて"として、ペンネームといっしょに書いてくれればオーケー。美麗イラストやプリクラは、封筒で送ってくれるとベターなり。あと、くれぐれもナマモノは送ってこないように注意だ。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
TECHプレイステーション編集部
「PS.アイラブユー」係 まで

CD-ROM 体験版



『マクロスPLUS』ワールドが舞台のシューティング

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

マクロスデジタルミッション VF-X



メ バンダイビジュアル株式会社　J 3Dシューティングゲーム
発 発売中　価 6800円[税別]　M 1ブロック　他 アナログジョイスティック対応

バルキリーにのってアイドル達を救い出せ!!

ロボットアニメとして高い人気をほこる『マクロス』シリーズ。その世界を舞台とした3Dシューティングが登場した。

マクロスの世界らしく、世界を救う切り札となるアイドルグループ"ミルキードールス"をゼントラーディから救い出すのがキミの目的なのだ。

IDOL GROUP MILKY DOLLS

最新メカに乗ってアイドルグループを救うという、かなりキてる設定だが、そこがマクロスらしいとも言える。正統派アイドルにはじまって、お姉さんタイプやメガネタイプなど、ツボを押さえた5人ものナイスギャルがそろっているぞ。彼女たちをキミの手で救い出すのだ！



アオイ・ツワブキ　リアトリス　モーリィ　ビオレッタ　フリージア

6つの搭載機を手足のように操るのだ!!



⬆旧バルキリーの性能向上タイプ。能力はソコソコだが操作性は非常によい。



⬆最高速と加速性能をアップさせた機体。そのかわりに旋回性が犠牲になっている。



⬆加速も最高速も旋回性もぜーんぶ平均的。可もなく不可もなくって感じだ。



⬆ひたすら装甲を厚くして防御力をアップ。当然旋回などの反応は悪くなっている。



⬆すべての能力が最高の機体。旋回も加速も申し分ないが、そのぶん操縦が難しい。



⬆VF19ーAよりちょっとだけ性能を落して、そのぶん操縦性を上げた機体。

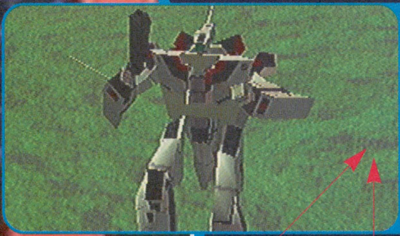
メ 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他

TECH PlayStation 1997.May

1997.5 Monthly Menu

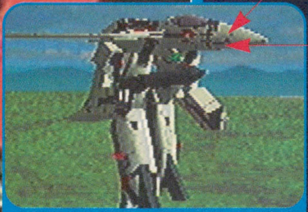
VALKYRIE'S VARIATION

マクロスといえばVF。VFといえば変形だ。もちろん『VF−X』でも変形をサポート。ただ変形するだけでなく、戦闘状況に応じてそれぞれの体型を使い分ける戦略性も必要になってくるぞ。



BATTROID

⬅2本の腕と2本の足をもつバトロイド形態。運動性能が高く、手足を自由に使えることから、接近戦で力を発揮する。ゲーム中では特殊攻撃として連続パンチや体当たりなど、格闘系の技を得意としてるぞ。



GEAWALK

⬆戦闘機から足が生えたような形、それがガウォークだ。移動力と運動性のバランスが取れており、どんな状況でもそれなりの活躍を期待できる。特殊攻撃はガンポッドの乱射など、強大な火力を誇るものが多い。



FIGHTER

⬆フツーの戦闘機形態。3つの形態のなかで最高速度がずば抜けて速い。長距離の移動はファイター形態がベストだ。特殊攻撃には、そこらじゅうを手当たり次第に攻撃しまくるランダムアタックがある。

特殊攻撃で一発逆転

敵の大軍に囲まれたとき、巨大な戦艦とタイマンを張るとき、そんなピンチに頼りになるのが特殊攻撃だ。特殊攻撃は機体と形態によってそれぞれ設定されていて、どれもがかなりの攻撃力を発揮してくれる。ただし使用回数に制限があるのでムダ撃ちは厳禁だ。

ランダムアタック

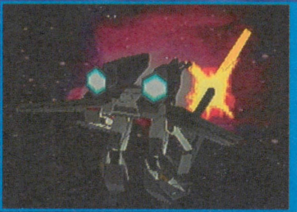
NIGHTMARE以外のすべてのファイタータイプが使うことができる。装備している武器をかたっぱしから大発射する荒ワザだ。ただし"ランダム"というだけあってちゃんと狙いをつけないと1発も当たらないこともある。注意しよう。



⬅1回のミッションで2回ぐらいしか使えない。

ガンポッド乱射

すべてのガウォークと一部のバトロイドが使用可能。ガンポッドと呼ばれるマシンガンを撃ちまくる。これも乱射なのでしっかり狙いをつけること。ガンポッドを使った技には、ほかに転がりガンポッド撃ちや長距離スナイピングがあるぞ。



⬅まわりが敵だらけの時に威力を発揮する技だ。

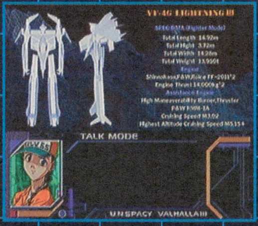
How to play 体験版

この体験版ではプレイ時間が2分間



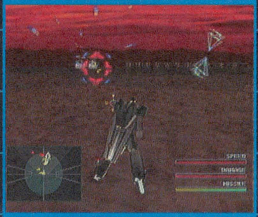
このゲーム、じつはかなり難易度が高い。というのも、ただ撃ちまくるのではなく、ミッションの特性にあわせて、VFの3つの形態を使いこなさないとなかなかクリアーできないのだ。

体験版はミッションがスタートして2分たつと、自動的にタイトル画面にもどるので、ミッションをクリアーするのはちょっとキビしいかも。それでもVFを変形させまくってエースパイロット気分を楽しむという、このゲーム最大の醍醐味は十分に味わえるはずだぞ。



機体選択はランダム

製品版では全部で6つの機体があり、ミッションをクリアーするごとに、より高性能の機体が登場する。体験版では機体はランダムに決定され、自分で選ぶことはできない。そのかわり、ほとんどの機体が最初から出てくるようになってるので、いろんなVFを操縦できるのだ。



ステージもランダム

機体選択と同じように、ミッションもランダムに決定される。ランダムとはいえ、宇宙バトルあり、地上戦ありとかなりのバリエーションがあるから、ゲームの雰囲気をつかむには十分だろう。敵の種類もかなりあるのだ。





機能はカンペキ

機能は基本的に製品版とほとんど同じ。VFの変形、ミサイルのロックオン、特殊攻撃のエフェクトなどはキッチリと堪能できる。

レーダーの確認、敵の攻撃へのすばやい対応など、やることが非常に多いので、2分限定とはいえ、かなりのボリュームを感じるはずだ。

How to controll



[STARTボタン] ポーズ

[R1／2ボタン] 必殺技シフト

[L2ボタン] スロットルDOWN
(ファイター時は2回押しで急減速)
(Lボタンはバトロイド時はシフト)

[△ ボタン] 変型2

[L1ボタン] スロットルUP
(ファイター時は連続押しでアフターバーナー)

[○ ボタン] ロックオン＋ミサイル・照準切替

[□ ボタン] 変型1

[方向キー]
左右：左右ロール・旋回
上下：上昇下降・前進後退

[L＋方向キー左右] 左右旋回・スライド

[SELECTボタン] 視点切替

[× ボタン] ガンポッド

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

ガメラが動きまわる3Dシューティング

ガメラ2000

360° PANORAMA 3D SHOOTING GAMERA2000

メ 大映　J シネマティックシューティング　発 4月25日発売予定　価 予価5800［税別］　M 1ブロック

360度に注意をはらい ひたすら敵を墜としまくれ!!

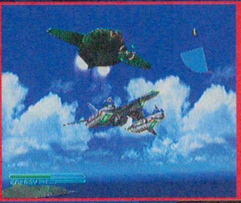
最近の日本特撮映画で確固たる地位をきづいている怪獣映画、いやそれどころか日本映画の歴史に名を残すといっても過言ではない超名作『ガメラ』。劇場でそのすばらしさに涙した人も多いだろう。そんなガメラといっしょになって、ボリボリっと撃ちまくれるファン感涙モノの3Dシューティングが『ガメラ2000』だ。

ゲーム自体は襲いかかってくる敵をマシンガンで撃ちまくり、ロックオンミサイルを連発して倒していくというもの。

なかでもロックオンアタックはこのゲームの目玉とでもいうべきシステム。ロックオンカーソルを敵に合わせると、その時点で自動的にロックオンされる。で、その状態で別の目標にカーソルを合わせれば、さらにロックオンの対象が増えていくのだ。あとはロックオンした敵に向かってガメラのプラズマ火球を一斉発射するだけ。無数の火球が画面せましと飛びまくりガンガン敵を破壊していく様は、気分爽快で迫力満点、シューティングの楽しみの原点を再確認させてくれるぞ。

もうひとつの特徴はゲーム空間が360度に展開すること。このことによって"見えない場所からの攻撃"や"す速い方向転換"など様々なファクターが加わり、シューティングゲームとしての厚みを増しているのだ。

そのほかにもマルチエンディングシステムを採用したり、ステージとステージの合間にかなりイカすムービーが見られたりと、至れり尽せりのこのゲーム。ぜひ一度プレーしてくれ。



⬅見た目だけでなく動きもかなりいいぞ。



➡ムービーが入ることによって臨場感大アップ。

ガメラは僕らのおっ友だちっ!!

ゲームではガメラを直接あやつることこそできないが、攻撃方法の指示は出せる。ガメラの得意ワザ、グルグル回って体当たりするガメラアタックに、ホーミング機能付きプラズマ火球の威力は強力。ガメラが倒されることは絶対にないので、地球の平和のためにひたすら働いてもらおう。

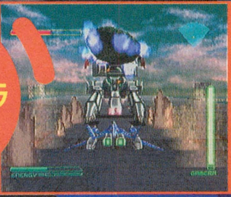
プラズマ火球でロックオン!



⬅プラズマ火球は画面内にターゲットが多い時に非常に有効。ロックオンできる範囲はかなりゆるめなので、カーソルをこまめに動かせば、かなりカンタンにロックできる。

ガメラの通常武器は口からはくプラズマ火球。名前から想像するにプラズマを帯びた火球と思われ、その攻撃力は電気ビリビリ+炎メラメラと推測されるが細かいことは内緒だ。攻撃力、命中率のバランスがよく。ひっじょーに使いかってのイイ攻撃法なのでどんどん使っていくべし。

グルグル回ってガメラアタック!



⬅攻撃力はプラズマ火球をはるかに凌駕するのでボス戦で非常に有効。タイミングを見はからってせっせとエネルギーをタメよう。あまり欲張らず、こまめに出すのも可。

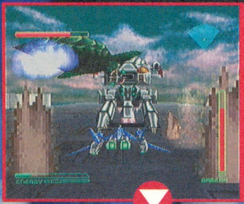
ガメラが炎を吹きながらグルグル回って、敵に体当たりをかますという捨て身の大技。ヤツは目が回らないのか？　などとよけいな心配をしてしまうが、そんなことは気にしないで良し。威力はあるのだがエネルギーをためなければダメな上に連発もできないので、使いどころをキッチリ考えよう。

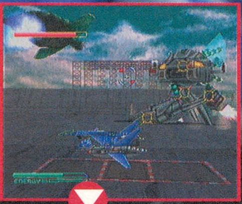
 メ 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他

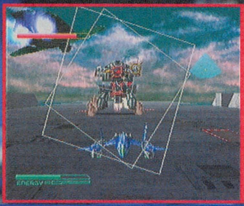
視点切り換えが勝負の分かれ目

人間の有効視界は通常90度前後。360度から迫る敵とまともに勝負しようと思ったら、相手に合わせて向きを変えなければならない。『ガメラ2000』でも向きを変える、すなわち"視点変更"は非常に重要なファクターだ。画面右上に全方位レーダーが表示されるので、これで敵の位置を確認し、LRボタンでサクサクと向きを変えていこう。視点切り替えは瞬時に行なわれるので、ゲームのスピード感がそこなわれることはない。

最初のうちはとまどうかもしれないが、慣れてくると、たえず周囲に気をはらい、敵の雰囲気を感じると同時に方向を転換することも可能。まるでニュータイプ的バトルをしている自分に思わず陶酔してきちゃうのだ。


↑1面のボス。最初は正面から攻撃してくるが……。


↑しばらくすると当然横をすりぬけて行く。


↑気がつきゃ後ろに回りこまれる。見失うな!!

インタラクティブなムービーシステム

シューティングステージの間のムービー。これもただ見てるだけではダメ。キミのパートナーであるリサに話かけたりできるぞ。ここでとる行動によってエンディングに変化がでてくるのだ。



↑リサとの会話のほかにも通信オペレーターから情報を得たり、偵察衛星から現在の戦況や敵のデータを知ることができる。さらにガメラの武器をパワーアップすることもできる。ここで手を抜くと真のエンディングが見られない。

世界を救う2人のキーパーソン

アメリカ生まれの日系3世。遺伝子生物学と考古学の権威で、まさに才色兼備のイイ女。頼りになるパートナーだ。


椋木リサ

米海軍特殊部隊のなかでも華麗な操縦テクニック&卓越した攻撃能力を誇るエリートパイロット。冷静な判断力と粘り強さを兼ね備え、どんな危機にも立ち向かっていくという、ナイスガイだ。


ジャック・モートン

How to play 体験版

体験版は1ステージ



体験版ではステージ1のラウンド2の1部分をプレーできる。製品版では6ステージ8ラウンドまで遊べるぞ。出てくるマシンはハリアーだ。

遊べるのはステージの1部分とはいえ、ラウンド2の1部分のなかでもボスクラスのキャラが連続で出てくるシーンなのでなかなか手強い。そこでそれぞれのキャラの傾向と対策をカンタンに説明しておこう。

SCENE1 敵の球はキッチリ撃ち落とすべし

最初の敵は超巨大飛空挺。いくつもの砲座から無数の弾を発射してくる。よけるのはムズいので、機銃で撃ち落すのがベスト。相手の攻撃が一段落したらプラズマ火球か機銃で敵の砲座をつぶしてしまうこと。砲座を壊せばヤツは丸裸同然なので、パワーをためてガメラアタックをぶちかまそう。あとはこれを繰り返せばオーケー。最後のほうでなにやら鉄の球のようなモノを大量発射してくるが、慌てずに逃げられるスペースを確保できるように一点に集中して機銃を打ち続けよう。



SCENE2 谷を抜け、ボスに備えろ!

飛空挺を倒すとちょっとひと休み。ここでダメージゲージが半分以上になっているようだとボス戦がきびしくなる。飛空挺は、時間はかかってもいいからダメージを受けずに倒すようにしたい。このあと谷を抜けてボスとのバトルに突入することになる。

ザコが5～6機ほど襲ってくるが、しょせんザコ。プラズマ火球でザックリ撃墜しよう。余裕があればガメラアタックで倒すのも気分的にイイ感じだ。



SCENE3 す速い動きはプラズマで制す

ここのボスは動きがとても変則的。キミのまわりをグルグル回って、正面にもどってきてからビームを乱射してくる。かなりす速く動くので、視点移動で追いかけてもムダ。ここは慌てず騒がず待ち伏せして攻撃するようにしたい。また、動きが速いせいで、ガメラアタックをしかけても、ガメラは相手にぶつかることができずに、ボスとのオニごっこ状態になってしまう。メチャクチャ虚しくなるので、ガメラアタックは封印して、プラズマ火球中心で戦おう。



How to controll



[L1/2ボタン] 視点の移動(左回り)

[R1/2ボタン] 視点の移動(右回り)

[△ボタン] 不使用

[○ボタン] ガメラアタックのパワー溜め・発射/決定

[方向キー] 自機の操作/照準の移動/選択

[STARTボタン] 決定/ポーズ

[□ボタン] 不使用

[×ボタン] ショット・プラズマ火球の発射/解除

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

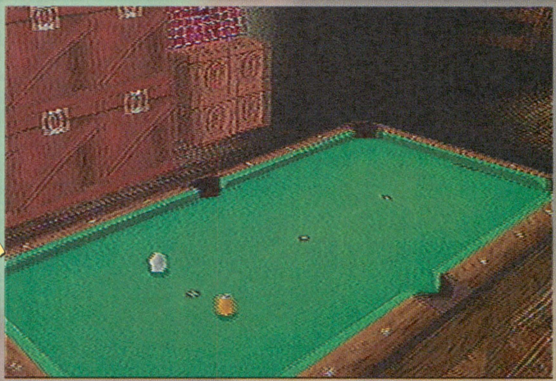
気分はもうスーパーハスラー!!

CAROM SHOT
キャロム ショット～ザ・3Dビリヤード～





メ アジェンダ　J 3Dビリヤード　発 4月25日発売予定　価 5800円[税別]　M 1ブロック

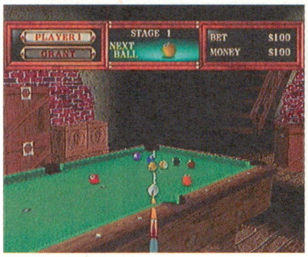


フルポリゴンによる完全3Dビリヤードゲーム

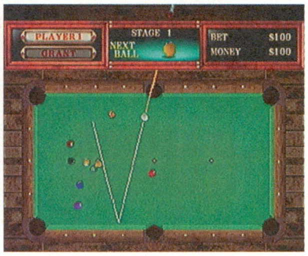
お手軽にできるテーブルゲームとして幅広い人気を得ているビリヤード。いままで数多くのビリヤードゲームが登場してきたが、この人気ジャンルにポリゴン技術を使いまくった3Dビリヤードゲームがついに登場するぞ。

『キャロムショット』はボールからキューから台までぜーんぶポリゴン。おかげでいままで平面的だったビリヤードが、まるで本物を遊んでいるような視点でプレーできるのだ。真上から見た画面で遊んでいたいままでは、どうしてもどこかウソっぽい感じがつきまとってしまったが、3D視点になったおかげで臨場感がぐーっと増したのだ。これでそばにバーボンのグラスでも置いて遊んだ日にゃあ、もう気分はプールバーなのだ。

モードが豊富なのも『キャロムショット』のいいところ。ポピュラーな"9ボール" "8ボール"といったポケットゲームに加え、ポケットを使わない"3クッション" "4つ球"などのキャロムゲームもプレー可能。さらにはストーリーモードまで用意されているから、ながーく遊べる定番ソフトって感じなのだ。ハスラーになったつもりでじっくり楽しもう。



⬆3Dビューモード。視点を上げたり、左右にずらすこともできる。本格派趣き。

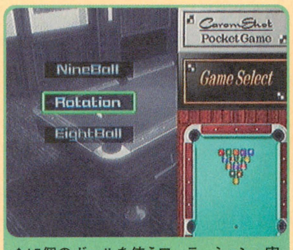


⬆通常の2Dビューもサポート。ボールが見にくいときなどはこのモードでプレーしよう。

4つのモードを知れ！

POCKET GAME

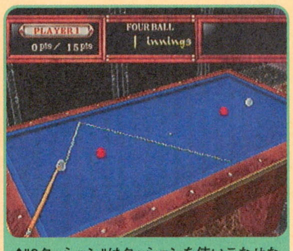
ふつうビリヤードといえばコレ。初心者でもけっこう遊べるので、最初のうちはこれで腕を磨くのがいいだろう。しっかり基本を学べるぞ。



⬆15個のボールを使うローテーション。実力差がハッキリでるゲームだ。

CAROM GAME

通向けのビリヤード、それがキャロムゲームだ。4つ球、3つ球、3クッションが遊べる。本格的なビリヤードモード。手応えバリバリだぞ。



⬆"3クッション"はクッションを使いこなせないとポイントをとることができない。

SPEED MODE

決められた球を何秒で落とすかを競うタイムアタック。1回のミスが命取り。でも慎重すぎると時間がかかる。なかなかシビアでけっこう燃えるのだ。



⬆球の配置もいろんなパターンがある。頭をひねってベストショットを考えろ!!

STORY MODE

あるハスラーになり、7人＋αのライバルと9ボールで対戦していくモード。金をニギって勝負して一定金額に達するとステージクリアーできるぞ。



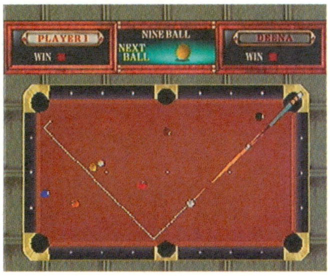
⬆出てくるライバルたちはひとクセもふたクセもありそうなヤツらばっかりだ。

これでキミもビリヤードにクラクラ

お手軽ビリヤード講座

ビリヤードをやったことがないというキミ。これからは、ビリヤードのひとつもできないようでは世のなかの荒波を乗り切ることは到底ムリ。デートでは女の子にバカにされ、商談では相手に見下されてしまうことまちがいナシだ。「え～っ、イヤだ～ん」とおなげきのキミ！ そんなキミももう安心。たったの半ページでビリヤードのキモをお伝えしちゃおうというすっばらしいコーナーをお届けしよう!

Lesson1 ◎ショットの角度を決める



⬆クッションを使うなら、角度を決めるときは上から見たほうがラク。ちょっとズルいけど……。

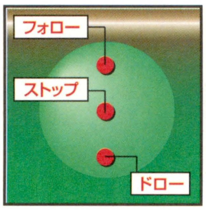
まずはどっちに球を打つかを決めなければナニもできない。的になる球と自分の球が一直線に並んでいれば問題ないが、ジャマな球があればカベを使って反射させる"クッションボール"を使おう。キャロムショットでは球の軌道が白いラインで表示されるのでクッションも決めやすくなっている。これなら簡単。

Lesson2 ◎ショットの種類を決める

球を打つときに、球のどこを打つかによって、ジャンプやカーブなどの様々な変化をつけることができる。ぜったい使わなければいけない、というものではないが、使えればよりビリヤードの世界が奥深くなる。困ったときにも必ず役立つぞ。ぜひ覚えておこう!

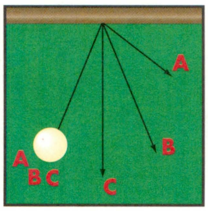
ドロー&フォロー

自球が的球に当たったときに、前に進んでいくのがフォロー。当たった瞬間にバックするのがドローだ。その場で止まるストップもある。



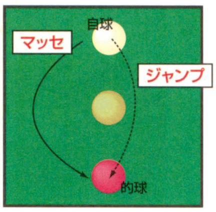
壁での反射

カベに当たったとき、球の真ん中を打てば素直に反射するが、右か左を打って横回転を与えていると微妙な変化をつけられるぞ。



ジャンプ&マッセ

両方とも、自球と的球の間にジャマ球があるときに有効。難度が高いので奥の手として使った方が安全。が、決まるとカッコイイのだ。



Lesson3 ◎パワーを決めてショットする

とにかく力まかせに打ちがちだが、状況に合わせて強弱をつけるのが大事。

バーが出てくるので、パワーを決めよう。強いほどミスる確率が増えるぞ。あとは緑色の成功ゾーンでショットするだけだ。

SUCCESS!



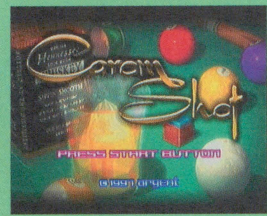
MISS SHOT!



How to play 体験版

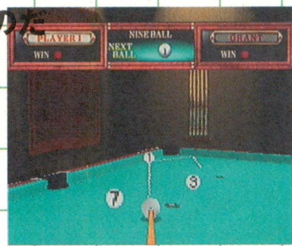
体験版は9ボール1セット

体験版では9ボールを1セットだけ遊べる（製品版では5セットまで可能）。キャロムゲームファンにはちょっと残念だけど、視点切り替えなどの機能はちゃんとついてるので、3Dで遊ぶビリヤードゲームがどんなものかは存分に体験できるはずだ。



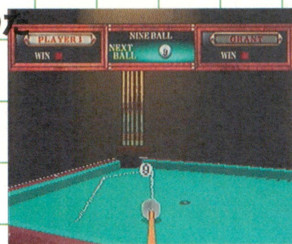
RULE 1 ボールは順番に狙うのだ

9ボールは9番ボールをポケットに落とした方が勝ち、という"終わりよけりゃすべてヨシ"的ルール。とはいえ、いきなり9を落とせるわけではない。最初は、自分の球を台の上にある1番数の小さいボール（これを"的球"と言う）に当てなきゃダメなのだ。1回でも当てればあとはほかのボールに当たっても問題はない。的球がほかのボールに囲まれていようが、なんだろうがこれは絶対的なルール。忘れちゃダメ。



RULE 2 9を落とせば勝ちなのだ

勝つためにはとにかく9番ボールを落とせばオーケー。逆に言えばいくらほかのボールをポケットしても勝敗には関係ないのだ。ほかのボールを無理に落とすことはない。たとえば1番のボールに当てて、それを9番に当てて9番をポケットに落とせば勝ちは決定する。俗に言うコンビネーションショットだが、コイツを狙えるときは積極的にチャレンジしていこう。ズルイといえばズルイけどね……。



RULE 3 的球をはずすとファールなのだ

もし自分の球が、的球に当たる前にほかのタマに当たってしまったり、どのボールにも当たらなかったらファールショットとなり、相手のフリーボールとなる。相手は台のどこにでも好きなところに自分の球を置くことができる。まさに9ボール狙いのコンビネーションの大チャンス。これはかなりキビしい状況なので、たとえポケットできないとしても、最低限、自球を的球に当てることだけは成功させておこう。



How to controll

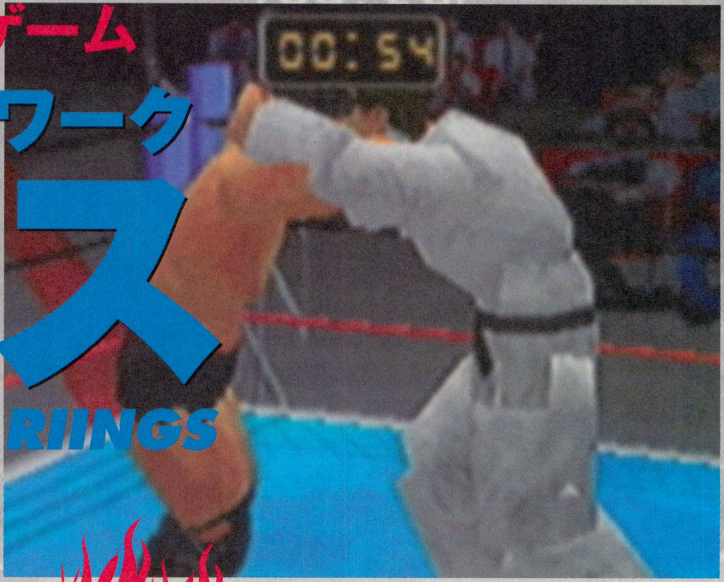


●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

寝技も楽しめる3D格闘ゲーム

ファイティングネットワーク リングス

FIGHTING NETWORK RIINGS

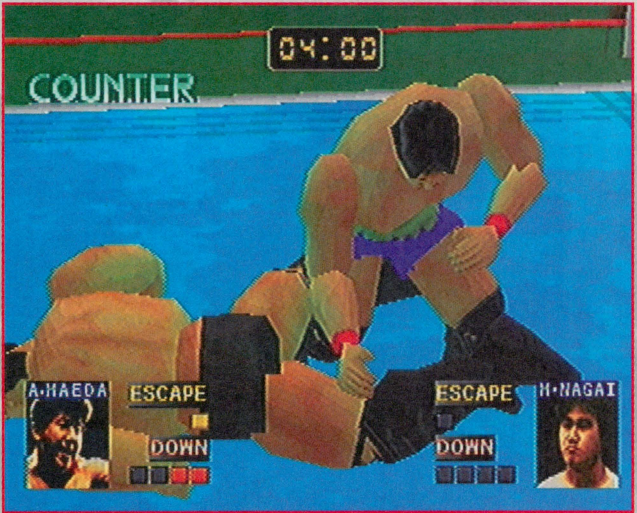


メナグザット　J格闘アクション　発'97年6月27日発売予定
価予価5800円［税別］　M1ブロック

打つ・投げる・極める 格闘技の原点を存分に楽しもう！

前田日明。かつて新日に所属していた頃"キれると最もコワい男"といわれ、猪木の後継者の最右翼として注目された男。その彼が、既存のプロレスと訣別してまでつくりあげたのが、総合格闘技『リングス』だ。"闘う"ことへのストイックなまでのこだわりは、見ていて感動すら覚えるほど。

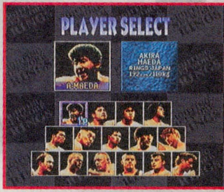
そんな『リングス』での戦いをゲーム化したのがこの『ファイティングネットワーク　リングス』だ。格闘ゲーム全盛のなか、このゲームでは飛び道具はないし、破壊力バツグンの必殺技もない。あるのはキック、パンチ、スープレックス、関節技などの、地味な技がほとんどだ。だがそれゆえに、真剣勝負につきまとう、独特の"間"が再現されている。前田ファン、リングスファンはもちろんのこと、格闘ファンにもちょっと試してもらいたい一品だぞ。



⬆関節技の攻防。ハデさはないが、ピンポイントで決まれば一発で試合が決着するだけに緊迫感は最高潮。相手を倒したら積極的に膝十字やアキレス腱をねらっていこう。

熱き魂をもつリングス戦士たち！

全15人のリングス戦士が登場するこのゲーム。キッカーあり、関節のオニあり、空手マンありとバラエティーに富んだメンバー構成になっている。ぜひともお気に入りバトラーでリングスの戦いを制してくれ。



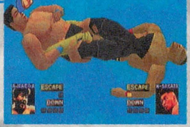
⬅前田日明を筆頭にした15人のリングス戦士たち。キャラ設定はかなりリアルだ。



AKIRA MAEDA

HIGHT:192cm/WEIGHT:110kg
/BIRTH:1958.1.24

ご存じリングス・ジャパンのエース。昔は7色スープレックスを使いこなしたが、最近はタックルから関節技へつなぐのが主体の戦い方になっている。



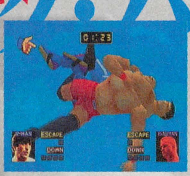
⬅最近はすっかり関節技づいてきた前田。これはアキレス腱固め。



VOLK HAN ヴォルク・ハン

HIGHT:190cm/WEIGHT:107kg
/BIRTH:1961.4.15

リングス・ロシアの最強戦士。コマンドサンボのエキスパートで軍や警察で格闘技の指導にあたるほどの実力家。その関節技テクニックは芸術っていうかオニ。



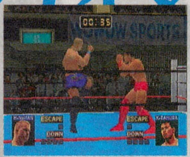
⬅芸術的とも言えるハンの関節技への入り方。心がふるえるぜ！



HANSE NYMAN ハンス・ナイマン

HIGHT:187cm/WEIGHT:110kg
BIRTH:1959.9.23

格闘技王国オランダの空手系選手。ケンカファイトが得意。なかでも変則的な2段蹴りや"さばき"のうまさはなかなかのもので、これからの注目株の一人だ。



⬅リングスでは数少ない打撃系の選手。ぜひとも強くなってほしい。

お手軽操作でディープなバトル

相手の選手との間合いや、打撃技を出すタイミングなど、いままでの格闘ゲーム以上に行動のひとつひとつに重みがある。しかし操作はいたってカンタン。すべての技は方向キー＋ボタンひとつでだせる。右左を入力してからグルッと1回転などという複雑なコマンドはまったくナシ。格闘ゲーム初心者でも安心してプレーできるぞ。

リングス・ルール

- ●エスケープ2回でダウン1回となる
- ●ダウン5回によるTKO、10カウントダウンによるKO、もしくはギブアップで勝敗を決定

立ち状態 立っている状態でできるのは"打撃技" "組みにいく"のふたつ。打撃技はパンチとキックの2系統があり、タイミングよく目押しすればコンビネーションを決めることができる。

打撃をかわして相手の体に触ることができれば"組み"になる。寝技に持ち込みたいときはタックルをしかけるのもイイぞ。



⬆打撃技はガードキャンセルが可能。ガードしつつ反撃するという攻防一体の技。ちょっと難しいが成功すればかなりうれしい。

組み状態 組んだだけでは相手にダメージを与えられない。ここはぜひとも華麗な投げをかましたいところだ。投げは、成功すれば相手にダメージを与え、おまけに寝技にも持ち込めるというおトクな選択肢。対戦プレーなら相手に与える精神的ダメージもデカイはずだ。見た目も1番ハデなので積極的に使っていこう。



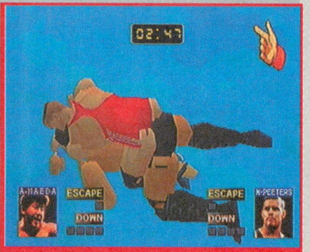
⬆前田の投げ技といえばいまだにキャプチュードを思い浮かべてしまう。1回でいいから使ってくんないかなぁ……。お願いします。

寝た状態 タックル、もしくは投げ技で相手を倒した後はいよいよ寝技タイム。このゲームでは、じつは寝技状態の時が1番コマンド数が多いのだ。迫真の寝技攻防にハマってみよう。

1番のポイントは、寝てる側にも逆転コマンドが用意されていること。これによりダウン中はボタン連打で逃げるだけ、という従来のゲーム的プレーから一歩進み、"積極的に体を入れ替え攻めに転じる"ことができる。攻めも守りも気が抜けないワケだ。



⬆倒れてる相手に近づけば自動でグラウンド攻防に突入。モタモタしてるとすぐに起き上がってくる。テキパキっと動くべし。

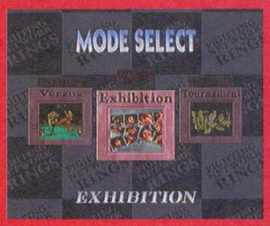


⬆寝技は上半身と下半身のどちらかを攻められる。当然防御側もどちらかを選択だ。このあたりはハラの探りあい。敵のウラをかけ!

How to play 体験版

体験版は3モード

体験版は3つのモードが使用可能で前田、ハン、ナイマンの3人でプレーすることができる。メインのトーナメントモードこそ使用不可だが、エキジビションが入っているので、バトルの感じはキッチリつかめるぞ。





練習

つっ立っている相手に技をかけまくれるモード。ダメージの数値が表示されるので、どの技が効果的かがひと目でわかる。試合に勝てないようなら、ココで腕を磨きまくろう。



エキシビジョン

コンピューターとの対戦モード。体験版では3人しかいないが、製品版では15人のなかから好きな選手を選んで闘えるぞ。実戦のキビしさを、身を持って味わおう。



VS

さらに、友達との対戦オッケーモードまで入っている。やはり格闘ゲームは対戦プレーしてこそ。駆け引きもコンピューターと人間ではまるで違ってくる。ナマの戦いを楽しもう。

How to controll

●立ち状態

[□ボタン／□ボタン＋方向キー]
パンチ攻撃各種

[×ボタン／×ボタン＋方向キー]
キック攻撃各種

[○ボタン]
当て身技

[○ボタン＋横方向]
タックル／抱きつき

[△ボタン]
ダッキング（上段よけ）

[△ボタン＋左右方向]
ダッシュ・バックダッシュ

[△ボタン＋上下方向]
右回転軸移動・左回転軸移動

[左方向（右向き時）／ニュートラル]
上段ガード・中段ガード

[下方向]下段ガード

[ダッシュ＋攻撃ボタン]
ダッシュ攻撃

[立っている相手に近づく]
組み付き

[寝ている相手に近づく]
寝組み付き

※タイミング良く攻撃ボタンを押すとコンビネーション攻撃
※ガード中にタイミング良く攻撃ボタンを押すとガードキャンセル

●組み状態

[△ボタン／△ボタン＋方向キー]
投げ技各種

[○ボタン]組み離し（位置換え）

[着地と同時に方向キー＋□／×ボタン]
組み離し（位置換え）

●グラウンド状態

[ボタン連打]クイック起きあがり
[ニュートラル]その場起きあがり
[上下方向]左右回転起きあがり
[左方向（右向き時）]
後方回転起きあがり

●グラウンド状態（攻撃時）

[□ボタン／□ボタン＋方向キー]
上半身関節技

[×ボタン／×ボタン＋方向キー]
下半身関節技

[○ボタン]フェイント（位置換え）
[方向＋ボタン連打]引きずり抵抗

●グラウンド状態（防御時）

[□ボタン／□ボタン＋方向キー]
上半身防御

[×ボタン／×ボタン＋方向キー]
下半身防御

[○ボタン]組み離し
[方向＋ボタン連打]引きずり

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

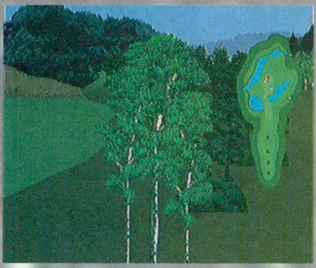
全90ホールのフルポリゴンコースが君の挑戦を待つ！

日本プロゴルフ協会監修

DOUBLE EAGLE

ダブルイーグル

メ サンソフト　J スポーツ　発 '97年5月発売予定　価 6800円［税別］　M 2ブロック　他 マルチタップ対応







↑ティーショット時にカメラアングルが変化するオートオーピットシステム、ショット後のボールの追跡にはフロートビューシステム。ふたつのシステムが、ゲーム全体の流れをテンポよく仕上げている。辻村勅滋氏の実況に耳を傾け、腰を据えてじっくりプレーしよう。目ざすは映画『ティン・カップ』のケビン・コスナーばりのスマートなゴルファー。プロゴルファー猿になりきるのもまた一興。

PGAオブジャパントーナメントの4大会を完全シミュレート

PGAオブジャパントーナメント。ここはジャンボ尾崎をはじめ、飯合肇、中島常幸、丸山茂樹ら、超一流の選手たちがしのぎを削り合う戦いの場所。ゴルファーにとって最高峰の舞台なのだ。

あの憧れのコースでプレーができる……本ゲームのコンセプトはここにある。たかがゲームというなかれ。気分に浸れるかが重要だ。

ということでこの『ダブルイーグル』ではJPGAトーナメントの4大会をフォローしている。日本プロゴルフ協会監修で、コースレイアウトはもちろんのこと、微妙な起伏や傾きをも完全に再現しているぞ。演出面においても、実況解説が肉声で入るなど、臨場感・ゴルファーなりきり度とも格段にアップしている。ちなみに解説は、レッスン本などでお馴染みの杉本英世プロ。さぁ全国のゴルフゲーマー諸君、いつか開かれるかもしれないキミたちのための大会に向け、練習に励もうではないか。

賞金バトルモードをとことん楽しむ

架空の全6大会を戦い、賞金王を目ざすモード。各大会での成績による賞金のほか、ドラコン・ニアピン・ホールインワン賞が設定されているホールもあり、単純にコースを回るだけのプレーで終わることはない。

大会の合間にはCOMが「私と勝負よ！」とか言いながら、乱入してくることがある。受ける受けないは、一応選択できるけど、プロとしてここは迷わずオーケーしよう。プレーヤーが勝った場合、勝負に情けは無用とばかりに、そのライバルの持っている特別なクラブを奪うこともできるぞ。こういうスポ根的楽しみ方が、このモードのウリである。



←突然そんなことを言われてもねぇ……。ちなみに彼はパーシモンのドライバーを持っている。





↑ホールインワン賞以外は、上位1名のみがこの賞金をゲットできる。ちょっとムリ……？

ゴルフファンならお馴染みのこの大会

◎日本プロゴルフ選手権

コース/茨城セントラルゴルフクラブ
96年優勝者/尾崎 将司

霞ヶ浦近くに展開する、アップダウンの激しい丘陵コース。伝統的風格のあるコースで、落ちついたプレーができる。

◎ゴルフマッチプレー選手権

コース/北海道ニドムクラシック
96年優勝者/芹沢 信雄

天然の樹林帯のなかにコースがある。そのため、サイドの林に打ち込むと脱出は容易ではない。ショットごとの狙いの正確さが要求される。

◎フィランスロピートーナメント

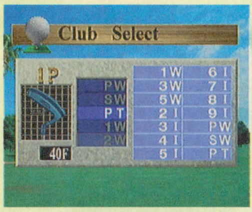
コース/奈良オークモントゴルフクラブ
96年優勝者／T. ハミルトン

大和高原の丘陵に雄大に広がる、帝王ジャック・ニクラウスが設計したチャンピオンコース。冷静な判断力がないと、スコアメイクは難しい。

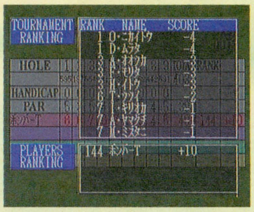
◎ゴルフ日本シリーズ

コース/東京よみうりカントリークラブ
96年優勝者/尾崎 将司

読売ランドとなりにあるコース。多摩丘陵の豊かなアンジュが、うまくコースと調和している。谷越えなど、多彩なホールが数多い。



←17本のクラブの内、14本をチョイス。ドライバーとパターは外せない。慎重に選ぶべし。



←自分の順位と成績はスコアカードで確認。トップとの差も要チェックだ。

メ 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他

フェードもスライスも自由自在 大満足のこだわりシステム

システムはいわゆる、スタンダードタイプ。まずライの状態、風の向き、コースのレイアウトなどを確かめ、打つ方向を決定する。足位置を設定しショット……と、いたってシンプル。ちょっとの練習だけで、ある程度自在にボールのコントロールができてしまう。が、このシンプルさゆえに、プロゴルフの醍醐味であるボールをフェアウェイのどこに落とし、次はどう攻めるかといった、戦略的な部分に専念できるわけだ。

アマチュアならば、まっすぐ打つのもひと苦労かもしれないが、プロなら、イメージに近い弾道が出るのは当たり前というわけ。攻め込み過ぎてバンカーに落とすなんてのは、プロでもよくあることなんで仕方ないですけど……。

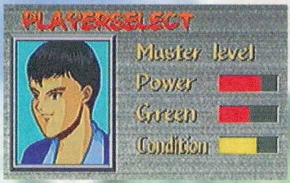


⬆インパクト位置で、スライスとフックを打ち分ける。また、方向キーの上下でスピンをかけることもできる。



⬆スタンスはオープンでフェード、クローズドでドローボールが打てる。開きが大きいほど曲がりも大きい。

キャラクターの個性を知ろう!





⬅フェアウェイの華、うら若きキャディーさん。彼女たちにも、風を読むという役割が設定されているのだ。



⬅女子プロゴルファー中川咲理嬢の華麗なフォームを激写! 外見もひとつの個性かなと思う、今日この頃。

3つのパラメーター

飛距離に関係してくるパワー。芝読みとショットゲージサポートに関係するグリーン。そして体調を表わすコンディション。各キャラにはこの3つが、パラメーターとして存在する。

パワー不足のキャラがドラコンを取るのは難しいなど実際にあるので、自分のプレースタイルにあったキャラクターを選択しよう。

コース攻略 プラクティスモードも活用しよう



POINT1 カートに乗って細部もチェック

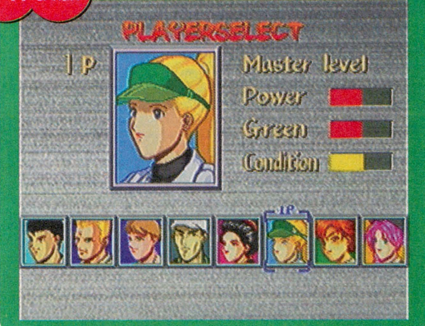
成績を上げるにはまず、試合をするコースを何度もプレーすること。できればプレー中のオプションにある"カート"に乗って、バンカーの深さなどの細かい部分も、労力を惜しまずチェックすればなおグッド!



POINT2 高低差に気を付けろ

高低差を頭に入れないで、好成績を上げようなんてそれはムリな話。たとえば打ち下ろしのホールで、残りが170ヤードだからと5番アイアンを選んだとしても……。あとは言わなくてもわかるよね。

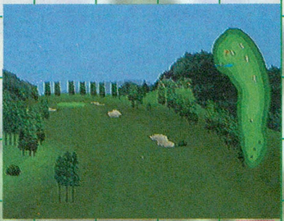
How to play 体験版



体験版をスタートすると、いきなりキャラクター選択画面になる。いろんなキャラがいるので選ぶのに悩むけど、残念ながら、みなみかやの嬢しか選択できないのだ。演出面も開発中とのこと。

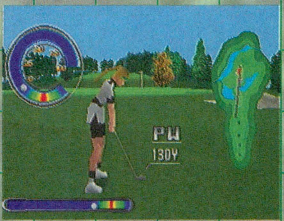
ティーショットは思いっきり行こう!

まずはティーショット。方向キーでティーアップする位置を変えることができる。コースの形状などを考えて、ベストな位置にティーアップしよう。ホール全体図や風の向き、風速を確認し、ディレクション(ショットの方向)を決定したら、いよいよ実際のショットに移る。最初くらい景気よく、パワーゲージMAXでかっ飛ばそう。スカッとするよ、本当に。



微妙なタッチが要求されるアプローチ

グリーンそばまでいったら、こんどはアプローチ。これが感覚をつかむまで、難しい難しい。ライの状態などが、微妙に関係してくるから、残り40ヤードだからピッチングウエッジで3分の1のパワーで……なんて計算は、まるで役に立たない。ゴルフは理論じゃなにもできないと、妙に納得してしまうほど。ここら辺は体で覚えるしかないですね、こんな感じって。



パッティングは強気に攻めよう!

グリーンにのったら、言わずと知れたパッティング。パットは、時の人タイガー・ウッズ氏のように強気に攻めたほうがいい。起伏もある程度無視して強めのボールを打つ。オーバーしたらその時考えればいいぐらいの気持ちで。ちなみにカップとの距離があまりに離れていると、パワーMAXで打ったのにカップまでとどかない……なんてことも起きるので、ご注意。



How to controll



[R2ボタン] ディレクション大きく右へ
[R1ボタン] スタンスをクローズドに
[△ボタン] 不使用
[○ボタン] 決定
[×ボタン] キャンセル
[□ボタン] 地面のアンジュレーション表示
[STARTボタン] 不使用
[SELECTボタン] ポーズ・オプション
[方向キー] メニュー項目選択 プレー画面方向決定
[L1ボタン] スタンスをオープンに
[L2ボタン] ディレクション大きく左へ

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

このおやつは絶対にわたさない!!

BATTLE BUGS

バトル バグス
BATTLE BUGS

メ バンタン電脳工場 J リアルタイム戦術シミュレーション
発 発売日未定 価 予価5800円[税別] M 容量未定

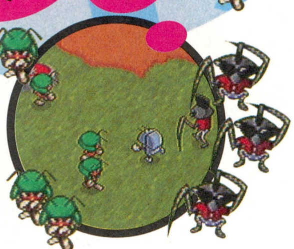
虫だらけですッ

虫たちを操っておやつを守れ!

人間の食べ残したおやつを巡って戦う、リアルタイム戦術シミュレーション。プレーヤーは虫たちの総司令官となって、敵の虫たちを倒したり、おやつの奪い合いを指示するのだ。虫たちはそれぞれの特徴にあった能力を持っているから、それをうまく活かしていくことが重要だぞ。ステージは全部で56面。クリアーした面の数によってオマケ画面も見られるのだ。では、いざ出陣!!



←戦いの舞台は家のなか。台所はもちろん、和室や子供部屋などいろんなエリアが登場。



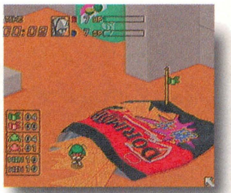
↑イヤ〜ン虫だらけ! こんなことが自分の家で起こったら……。

おやつ獲得への道のり

まずミッションの確認



L2ボタンを押すとミッションの確認ができる。まずここを確認しないとゲームを進められないぞ。ミッションのタイプは大きく分けて2タイプ。敵を全滅させないとクリアーできないタイプと、食べ物に規定ポイントの旗を立てるとクリアーになるタイプだ。そのうえすべての面に制限時間がある。一瞬たりとも気が抜けないぞ。



↑一度立てた旗を敵に奪われることもある。油断大敵!!



↑食べ物のないステージのミッションにはこんな表示が



←味方が全滅すると、当たり前だがこういう結果に。くじけるな。

↓イエーイ! 大成功。1発でクリアーした日にゃあ、気分爽快っす。

そしてコマンドを入力

コマンドの入力中はポーズがかかっているので、何度でもやり直しができるのだ。全キャラ共通のコマンドは"せっしょく"、"いどう"、"けいかい"、"たいき"の4つ。特定のキャラしか使えない特殊コマンドに"なげる"、"おとす"、"おろす"、"おなら"などがある。特殊コマンドにはSPというポイントが必要なので使える回数に限りがあるぞ。



↑"せっしょく"コマンドを選ばなくても敵と近づくと勝手に戦い始める



おやつはいただき

総司令官として…

部下が虫とはいえ、プレーヤーであるキミは立派な総司令官。綿密な計画を練り、作戦をスムーズに行なうために必要な最低限のことがらをここに書き記しておく。常に本書を携帯し、作戦実行の際には必ず目の届くところにここを開いておくように。成功を祈る。

キャラ性能を考えよ

当たり前のことだが、ステージごとにキャラの確認を欠かしてはならない。空を飛べるキャラにジャンプできるキャラ、歩く速さの早いキャラ遅いキャラ。すべてのキャラ性能を把握できないようでは総司令官失格である。



⬅同じ位置からスタートした3匹だが……。



➡キャラが違えばスピードはもちろん、ルートも変わる。極めて重要。

高低差を考えよ

キャラ性能を考えてもクリアーできない場合、そのエリア全体を考える必要がある。たとえばあまり意味がないような段差でも、その高低差を利用しないと絶対にクリアーできない面もあるのだ。どんなに小さな段差でも試すべし。



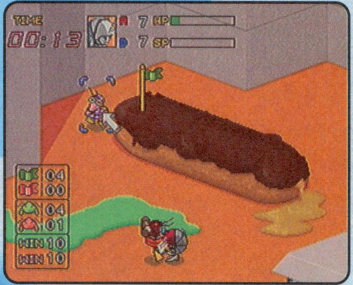
⬅敵に石を投げるとき、上から下に投げるとダメージが大きいが。



➡同じ高さから投げても悲しくなるほどダメージが少ない。投げるなら……ね。

押してダメなら引いてみよ

キャラ性能を考え、さらに高低差を考えてもクリアーできない場合、いままでとは逆のことをしてみると新しい発見があるかも知れない(弱気)。たとえば1番足の遅いキャラだけをおやつに向かわせてみたり、空を飛べるキャラを歩かせてみたり……とかね。



降参しよう!そうしよう!



いまやってる面を最初からやり直したいときに助かるのが、降参できるところ。セレクトボタンを押して"降参する"を選ぶとすぐいまの面の最初に戻れるのだ。リセットしてからやり直すより時間の短縮になるから覚えておいてソンはない。

How to play 体験版



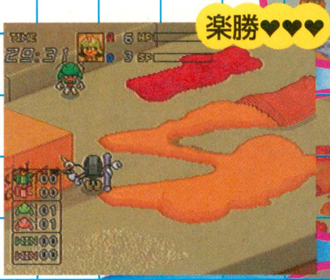
かわいい画面に だまされた

虫たちをチョコチョコと移動させ、作戦を遂行させるシミュレーション。かわいらしいからといって、そう簡単にはクリアーできないゲームだから長ーく楽しめるぞ。かなりハマリ系なので時間の経ち過ぎに注意しよう。

▼

やってみよう

ゲームが始まったらなにはなくともL2ボタンでキャラクターとミッションの確認をしよう。確認したら、それぞれのキャラにコマンドを指示だ。いまのうちに操作方法になれておくことが大事だぞ。コマンドの入力をしている間ゲームの進行は止まっているが、入力が終わるとすぐ進行を始めてしまう。いったんスタートボタンでポーズしてからのほうが、あせることなくゆっくり入力できるから覚えておくと吉。



▼

なれてきた

何面か進むともう操作方法にとまどうことはなくなってくる。出てくる味方キャラがほとんど同じなのでキャラ性能もぼちぼちわかってくる。そ〜んな感じでなれてきたころには、かなりキャラ性能を理解してないとクリアーできない面が多くなってくるぞ。おまけに制限時間が超短い面なんてのも出てくる。こういう時間が短い面は、たいていクリアーできるギリギリの時間に設定されているのだ。キビシー。



▼

もっと進むときびしいかも!!

ズギャー。

ホントにホントにハッキリ言ってこのゲーム難易度高すぎ!! 最後までクリアーするのはきびしいよぉ。どうしても詰まったら"総司令官として…"をぜひ読むべし、と言いたいがもう役立たないでしょう。トホホ。こんな先までクリアーできなかったアナタも、最短クリアータイムが残るから記録更新に努めてくださいッ。めげずにガンバレ!



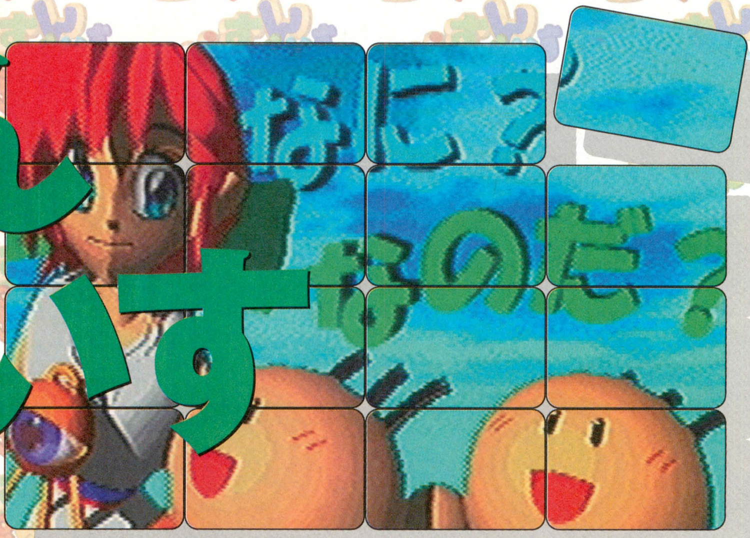
How to controll



●体験版の終了方法:[SELECTボタン]の後[モード画面にもどる]を選択

ドカ〜ンと敵を大爆破!!

ぐっすんぱらだいす



Ⓜアイレム Ⓙアクション Ⓗ発売中 Ⓟ5800円[税別] Ⓜ1ブロック

ぐっすんとおよよがプレイステーションに見参!

「ぐっすんぱらだいす」をとりもどせ!

夢と希望のテーマパーク"ぐっすんぱらだいす"のオープンの日、巨大な飛行船が現れてテーマパークが乗っ取られてしまった。そこで、"ぐっすんぱらだいす"を取り返すべく、"ぐっすん"と"およよ"がプレイステーションに登場。(祝!アイレム初参入)

このテーマパークにあるアトラクションは全部で6種類。各アトラクションにある10ステージをクリアーしながら進んでいくのだ。基本は爆弾で敵をやっつけるゲームだけど、それぞれのアトラクションごとに出てくる敵はもちろん、ステージのしくみ自体もまったくといっていいほど変わる。だから、アトラクションごとに戦法を変えないとクリアーは難しいぞ。す速く頭を切り替えて、みんなの宝物"ぐっすんぱらだいす"を取り戻そう。がんばるのだ〜。





⬅ほかにもいろんなバージョンの"よよくん"が登場する

⬆おなじみ"ぐっすん"と"およよ"。今回のタイトルにはおよよが出てこないけど活躍しまっせ〜

➡ゲームの案内役の"えみり"。セーブ画面で待ってるわッ

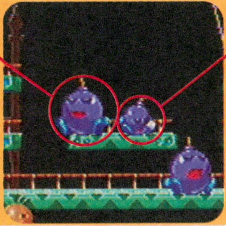


「ばくはつくん」で攻撃なのだ〜

"ばくはつくん"は敵を倒すことのできる唯一の武器。ふだんは眠っているが持ち上げたり、キックしたりして刺激を与えると目を覚まし点火するぞ。彼の爆風で敵を倒すのだ。"ぐっすん"たちはクラッカー弾を持っているのでそのクラッカー弾で敵を気絶させ、そのすきにばくはつくんで敵を倒すのが基本。倒した敵はぐっすんたちの基本性能をアップさせるアイテムや、コンティニュー回数が増えるカード、50枚集めると1UPするカードがある。こまめに集めよう。

デカばくはつくん

⬆名前のとおりデカくて爆発力の大きい爆弾。まとめて敵を倒せるが、そのぶん自分が巻き込まれる可能性も高くなるので注意が必要



チビばくはつくん

⬆やっぱり名前のとおりちっこくて爆発力の小さい爆弾。かなりせまい範囲の敵しかやっつけられない。これを使うときはかならず敵を気絶させてから



⬅こんな方法もありますッ。まず、"ばくはつくん"をつかみま〜す

⬆投げますッ。あたっても気絶するんですよ〜。それが運悪くはじっこにいた敵なら"死"確定❤

超強力なお助けアイテム!

敵を倒すと出てくる基本アイテムのほかにハリボテアイテムというものがある。いわゆる乗り物だ。このアイテムは、それぞれの効果のほかに1ダメージを防いでくれるというありがたーい効果がある。見つけたら必ず乗りたい。



あひるのガー子

⬅なんと空を飛べちゃうアイテム。でも敵をよける以外に使い道がないのが難。



ヘビのニョロロ

⬅敵を倒した後に出るアイテムを吸い寄せてくれる。かなり助かり、ありがたい。



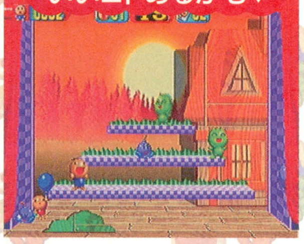
ヒーローのロビン

⬅口からレーザーを発射するカワイイやつ。その列にいる敵を全部気絶させてくれる。大助かり。たいへんありがたい。

子ぐっすんも助けねば

各ステージにひとりずつ捕らわれている"子ぐっすん"。ナニかすると出現するぞ。すべての子ぐっすん(って、60人もいるよ)を助けるとなにかが起こる。とにかく爆破しまくろう。でも敵を全部倒してしまうとそのステージは終わってしまう。アトラクションをすべてクリアーすれば助け出せるけどね。

いいコトあるかも♥



⬆"子ぐっすん"を助け出すと、風船を持った子ぐっすんが"およよ"のまわりをぐるぐる回る。そのステージ中ずっと。ちょっぴりうざったいが、そこがまたカワイイ。



殺しちゃダメ～

⬅"子ぐっすん"を出現させたまま助けに行かないと、爆風で殺しちゃうことがあるぞ。出現したらすぐに助けにいってあげて。

もちろんふたり協力プレーもできるよ

タイトル画面で"ふたりでするのだ～"を選ぶとふたり協力プレーが楽しめる。やっと"およよ"の登場だ。自分のことしか見てないと、相手の置いた爆弾に巻き込まれちゃうので注意。自分のキャラを間違えぬよう、注意注意!!



⬆味方もクラッカー弾で気絶させることができるよ。そのあと持ち上げることもできちゃうのだ。



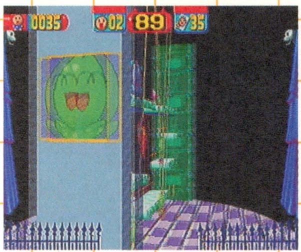
⬅"ぐっすん"の残り人数はふたり共通。なんとしてでも生きのびないと、相手に恨まれるぞ。とにかく逃げて逃げて逃げまくれ!

How to play 体験版

あそべるのは2つのアトラクション

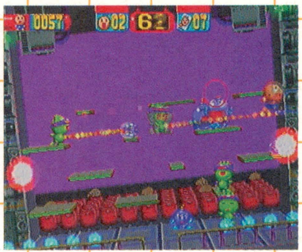
この体験版で遊べるのはふたつのアトラクション全20ステージと、オマケゲームの"マル秘なのだドーム"。"マル秘なのだドーム"はふたりで"協力"じゃなくて"対戦"ができちゃうゲームだよ。残念ながら"子ぐっすん"を全員助けてもなんにも起こりませんよ～。では、がんばるのだ～

なのだミュージカル



比較的ノーマルなステージと思っていると、突然画面が暗くなって舞台が回転する。急に左右が逆になるのでかなりとまどうぞ。ふたりプレーだととまどいも倍増だ。でもその点にだけ気をつけていれば、出てくる敵は楽勝で倒せるはず。回転したときに、舞台の横に描いてあるイラストがステージごとに違うところにも注目してみよう。

なのだツアーズ



スクリーンに映し出される映像に合わせて座席が傾く"なのだツアーズ"。画面が傾くと"ぐっすん"と"およよ"はすべり落ちてくるわで大パニック。画面の傾きに合わせるだけでひと苦労だ。おまけに出てくる敵も"なのだミュージカル"の敵よりパワーアップしているし、これで難易度ふつうだなんて……。むずかしいになったらどうなるの??

マル秘なのだドーム



⬅対戦のたびにステージが変わるからちっとも飽きないよ。時間制限があるからす速くドカ～ンドカ～ンと倒しちゃってちょうだい。

⬇勝った人にはグフフだが、負けた人にはコンチキショーな画面。もう一度勝負なのだぁ～。



製品版では全アトラクションをクリアーしないとプレーできない"マル秘なのだドーム"。それが、この体験版ではすぐに遊べちゃうぞ。敵キャラは出現せず、とにかく相手を倒せば勝ち。ときどき出てくるハリボテアイテムを先に奪えば優位に立てるかも。

How to controll



[R1／R2ボタン] クラッカー弾の発射 ばくはつくんや気絶中の敵の持ち上げ、投げ

[△ボタン] ハリボテアイテム脱ぎ

[○ ボタン] ハリボテアイテム脱ぎ

[×ボタン] ジャンプ

[□ ボタン] クラッカー弾の発射 ばくはつくんや気絶中の敵の持ち上げ、投げ

[L2ボタン] 不使用

[L1ボタン] 不使用

[方向キー] キャラクターの移動

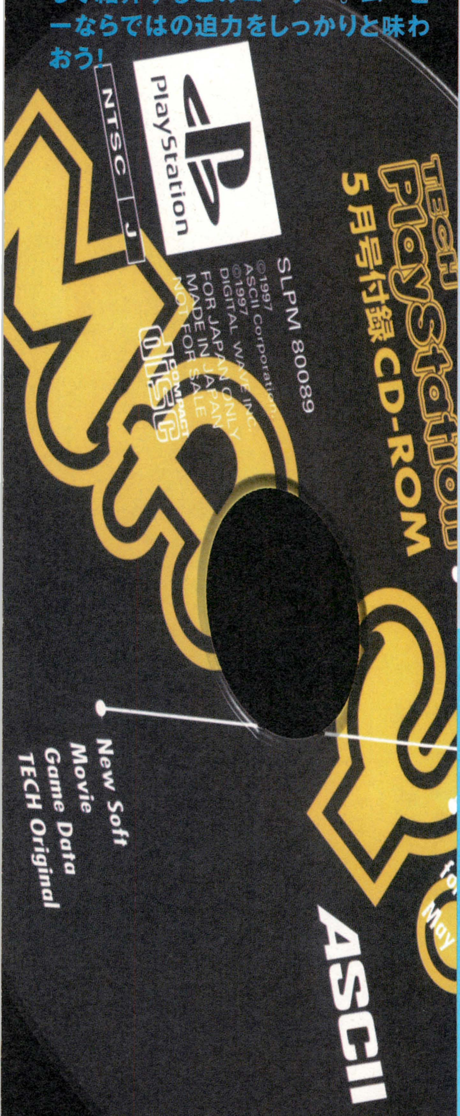
[STARTボタン] ゲームのスタート、ポーズ

[SELECTボタン] コックピットのオン・オフ

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

CD-ROM MOVIE

新作ソフトのいいとこばかりを凝縮して紹介するこのコーナー。ムービーならではの迫力をしっかりと味わおう!



TECH PlayStation 1997.May

1997.5 Movie Menu

本格派3D対戦格闘

Movie 付属CD-ROMにはいってるよ

FIGHTERS' IMPACT

Ⓜタイトー Ⓙ3D対戦格闘 Ⓗ'97年4月25日発売予定 価5800円[税別]



このリアルな闘いぶりを見よ!

モーションキャプチャーを使って、実際の格闘家の動きを取り入れているため、ハイスピードでリアリティーあふれる技の数々や、人間臭いしぐさなどが再現されている。モーションキャプチャリングの威力が発揮されるのは、やはり連続技が炸裂したときなので、テクニックを徹底的に磨いておこう!

総勢22種類のキャラバリエーション!!

アーケードの3Dポリゴン格闘ゲームの完全移植だ。ユニークなシステムのひとつは"スタイルセレクト"。8人のキャラクターと3種類の流派で、合計22種のスタイルで戦うことができるのだ。



←22種類のキャラから、自分に最適なものを見つけて、ライバルを倒しまくれ!!

新たな熱いバトルで燃え尽きろ!

PS版では、ボスキャラが使えるようになる裏技がある。条件はクリアーすること。1周でホイホイ、2周でラウール、3周でファラハ、4周でバラゾックが使用可能だ。さらに1周目クリアー時には、"COMBO DE MAMBO!"の連続技作成モードが追加される。



←技と技の間にウエイトをおくのがコツ。これでキミもコンボマスター。



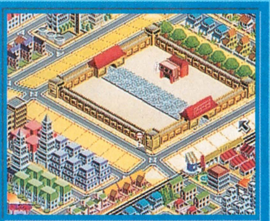
総合開発企業経営シミュレーション

Movie 付属CD-ROMにはいってるよ

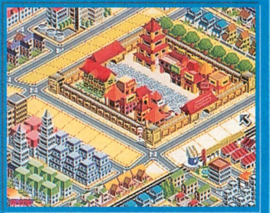
シティーブラボー!

～CityBravo!～

Ⓜアルトロン Ⓙ経営型シミュレーション Ⓗ発売中 価6800円[税別]

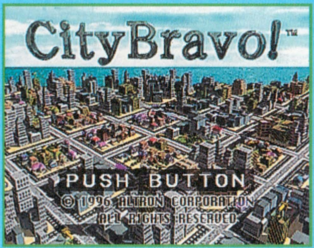


街の発展はキミの手にかかっている



SPエリアと呼ばれる企業が用意した土地に、目的建築物を完成させることがゲームの目的だ。しかし、キミの所属する開発セクションでは直接に目的建築物を建てることはできない。SPエリアの周りの土地を開拓し、そこを訪れる人を集めていくことで、目的建築物が姿を現わしてくるのだ。目的建築物にはテーマパーク、ショッピングセンター、カジノなどのレジャー型のものと、巨大工場などのビジネス型のものがある。建物の運営や価格の設定、生産品目や商品価格の設定なども自由自在だ。

キミの会社は住宅建築からレジャー施設運営まで、幅広く手がけている総合開発企業。そして、キミは開発セクションのリーダー、つまり都市開発の責任者だ。ゲームの最初に提示される目的建築物を完成させるため、街を発展させ、人を集めるのだ。



思いどおりに町をレイアウトしよう!



スーパーバイザーに街の開発のアドバイスを聞いたり、ライバルが勝手に建ててしまった建築物をうまく使って、さらに人を呼び集めたりすることで、ゲームクリアーが近くなる。50種類以上の建物と特殊建築物など、自由自在に街並みをレイアウトしていこう。

Ⓜ発売・販売元 Ⓙジャンル Ⓗ発売日 価価格

Movie 付属CD-ROMに入ってます!

超高速飛行機レースゲーム

レシプロヒート5000

メ エクシングエンタテイメント　J 飛行機レース　発 '97年夏発売予定　価 5800円[税別]

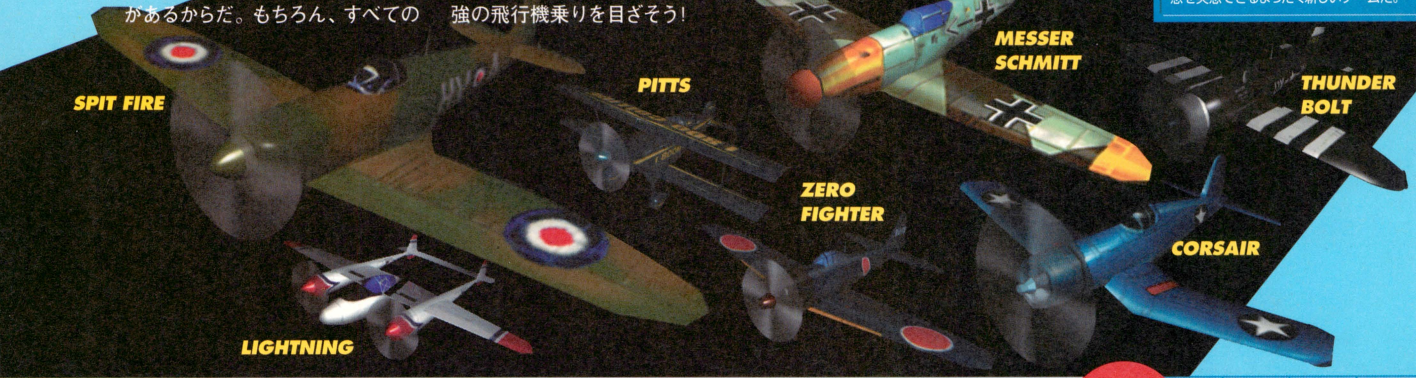
10種類の機体が大空を駆け巡る!

渓谷や高層ビル街を舞台に、熱い飛行機レースを繰り広げていくゲーム。左右だけでなく、上下の操作も必要なため、自動車レースとは違ったスリルが味わえる。といっても飛行機の操作はいたって簡単。操作モードに、機体の上昇・下降をコンピューターがコースに沿うようにある程度操作してくれる"ATモード"があるからだ。もちろん、すべての操作をプレーヤーが行なう"MTモード"もあるぞ。選択できる機体は、実在したプロペラ戦闘機10機体。そのすべてに最高速度、加速性能、速度減衰率、旋回レスポンス、旋回能力などの細かい設定がされている。自分のレベルに合わせた機体をきっと見つけられるはずだ。迫力のフライトバトルを展開しながら、最強の飛行機乗りを目ざそう!



迫力の"AIR RACE"を再現!

実際にアメリカで開催されている"AIR RACE"をモデルにした飛行機レースゲーム。"ゼロファイター"、"メッサーシュミット"などの第二次世界大戦で活躍したプロペラ戦闘機が登場! 従来のフライトシミュレーターでは味わえなかったスピード感・爽快感を実感できるまったく新しいゲームだ。



Movie 付属CD-ROMに入ってます!

フィルインカフェPS参入第1弾!

こみゅにてぃぽむ

メ フィルインカフェ　J アクションRPG+育成SLG　発 '97年夏発売予定　価 5800円[税別]

なぞの生き物"ポム"を探しに大陸のすみずみまで大冒険する、アクションRPGの要素と、"ポム"を育成モードで育てる、育成シミュレーションの要素が盛り込まれたゲーム。プレーヤーは少女"ルル"となって、幼い頃親しんだ"ポム"にかけられた疑いを晴らし、無害な生き物だということを証明していく。その過程で、"ポム"自身の秘密も明らかにされていき、新たな冒険の世界が広がっていく。旅の途中で見つけた"ポム"は"コミュニティ"でえさを与えて育てると、自分たちの家を造るようになる。また、畑を作らせて、えさを自給自足させてしまうこともできる。迷宮あり、戦闘あり"ポム"の育成ありと、ボリュームいっぱい。育てたポムと一緒に冒険の旅に出かけよう!



ふたつの魅力を堪能しよう!

"ポム"を探しに、大陸に冒険の旅に出た"ルル"は杖や魔力で敵をやっつけたり、"ポム"を持ったり、"ポム"を叩いて、特殊な能力を発揮させたりと大騒ぎ。一方で、"ポム"たちの養育係として家を建てたり、畑を作らせたりと大忙し。わくわくドキドキと、すくすくハラハラのおもしろい関係だ。



なぞの獣"ポム"を求めて大冒険!



MOVIEの見方

MOVIE 付属CD-ROMに入ってます!



CD-ROM Game Data

今月は大豊作だ!! メーカーから入手したゲームデータは10本。メモリーカードの準備はオーケーかい?



TECH 1997.May
PlayStation

1997.5 Game Data Menu

メモリーカードを用意しよう!



データをセーブするメモリーカードと、対応しているソフトを用意してね。

Game Data 付属CD-ROMに収録

バトル・スーパーノヴァ

ギャラクシーファイト —ユニバーサル・ウォリアーズ—

メモリーカード使用ブロック数:1

Ⓜサンソフト Ⓙ格闘アクション 発 発売中 価 5800円[税別]

銀河1のツワモノを目ざせ!!

8つの惑星を舞台に繰り広げられる、ヒーローたちの熱い闘い。キャラクターの個性を活かしたド派手な必殺技と、スピーディーな戦闘、ダイナミックな画面スクロールが特徴の格闘アクション、それが『ギャラクシーファイト』だ。

今回収録したゲームデータでは、隠れキャラクター4人を使用可能。さらに、このデータを使った裏技を一挙公開。詳しくは右の画面に注目してほしいが、このデータさえあれば、キミのファイトが熱くなることうけあいだ!!



隠れキャラクター4人が使えるぞ!



のーびたり

⬅データをロード後ラウンドが始まるまでL1とR2を押し続けよう。キャラが大きくなるぞ!!



通常サイズ

➡キャラの大きさを変えたコマンドと同じコマンドを、もう一度入力すると通常のサイズに戻るぞ。



ちぢんだり

⬅データをロード後ラウンドが始まるまでL2とR1を押し続けよう。キャラが小さくなるぞ!!

プレーヤー注目 ゲームデータのロード前に……

ゲームデータのみでデータロードを行なうと"セーブデータがありません"と表示されます。今回のゲームデータを使用するには、『ギャラクシーファイト』をプレーしたセーブデータが別に必要ですので、メモリーカードにそのセーブデータがあるかを確認してください。





燃え上がれ!

Game Data 付属CD-ROMに収録

3次元立体チョロQレース

チョロQ



メモリーカード使用ブロック数:1

Ⓜタカラ Ⓙレース 発 発売中 価 5800円[税別]*

最高クラスのチョロQを駆れ!!

ゼンマイ仕掛けの可愛いおもちゃ"チョロQ"が、3Dポリゴンのレースゲームで登場。最高クラス仕様のチョロQと幻のボディーを収録したゲームデータでも う敵はいない?



この最高パーツでスタートだ!!

グランプリ完全制覇も夢じゃない!!

Game Data 付属CD-ROMに収録

"ワールドグランプリ"再び!!

チョロQ2



メモリーカード使用ブロック数:1

Ⓜタカラ Ⓙレース 発 発売中 価 5800円[税別]

お気に入りのボディーでグランプリを勝ち抜け!!



『チョロQ』から最大6台までボディーパーツのコンバートが可能!!



チョロQ ▶▶▶▶▶▶ チョロQ2

Game Data 付属CD-ROMに収録

燃えたぎる戦士たちの熱い血潮!!

闘神伝3

メモリーカード使用ブロック数:1

Ⓜタカラ Ⓙ3D対戦格闘 発 発売中 価 5800円[税別]

勝ち残るのは誰だ……?

さまざまな武器を携えた戦士たちが繰り広げる3D対戦格闘アクション、それが『闘神伝3』だ。

今回収録したゲームデータには、総勢32人のキャラクターが登場。熾烈な闘いに勝ち残れ!!



32人のキャラクターを使用可能!!



夢の対決実現!

必殺技炸裂!!

プレーヤー注目 ゲームデータのロード前に……

『チョロQ』から『チョロQ2』にコンバートできるデータは、ボディーパーツ(最大6台)と資金1000のみです。そのためタイヤ等のパーツ類や1000を超す資金は互換できません。

---

*『チョロQ VER.1.02』(ザ・ベスト版)2800円[税別]好評発売中(最大6台までのボディーと1000までの資金の持ち込みは『チョロQ VER.1.02』でも可能です)。

Ⓜ発売・販売元 Ⓙジャンル 発 発売日 価 価格 Ⓜメモリーカード 他 対応・その他

Game Data 付属CD-ROMに入ってます!!

キミも今日から有名ジョッキー

Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～

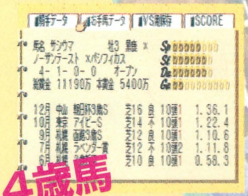
メモリーカード使用ブロック数：1

サンソフト　競馬アクション　発売中　6300円[税別]

走れサシウマ！ 南井を倒せ!!

騎手の視点で馬を操り、レースを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム、それが『Virtual Gallop騎手道～南井克巳～』だ。プレーヤーは現役ジョッキーとなり、3着以内に入って馬の能力を成長させ、GIジョッキーを目ざしていく。

今回のゲームデータには、6戦4勝、うちGI 1勝という驚異的な実績を誇る4歳馬"サシウマ"を収録。序盤は前に出にくいが、4～5番手につけて、後半の鋭い加速で先行する馬を一気に抜き去ろう!!





Game Data 付属CD-ROMに入ってます!!

Logic Making Simulation

Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～

メモリーカード使用ブロック数：13

Team Bughouse　シミュレーション　発売中　5800円[税別]

ロジックマスターに挑戦せよ!!

『Pandora Project～THE LOGIC MASTER～』は、"パレット"という部品をつなげて組む簡易プログラム＝ロジックに基づき、ユニット同士がリアルタイムの戦闘を行なうシミュレーションゲームだ。

今回のゲームデータにはパソコン通信のニフティサーブ・ゲームフォーラムで開催された大会（ちば杯）で、優秀な成績を修めた5チームを収録。キミ自らの手でその強さを確かめてくれ!!





57ページにさらに詳しい情報が……

協力：ニフティサーブ ゲームマシンフォーラム(FCGAMEM) 15番会議室(Pandora Project特設会議室)

Game Data 付属CD-ROMに入ってます!!

プロボクサー育成シミュレーション

BOXER'S ROAD

メモリーカード使用ブロック数：7

NEW　スポーツ　発売中　5800円[税別]

全階級制覇を目ざせ!!

トレーニングを積んでボクサーを成長させる、育成要素の強い新感覚のスポーツゲーム、それが『ボクサーズロード』だ。

今回収録したのは、つらいゲーム初期を乗り越えられなかった初心者のためのゲームデータだ。

あらかじめトレーニングを積んであるので、全員能力値は高いぞ。Jフライ、バンタム、ライト、ミドル、ヘビーの5階級で、キミならどの階級でチャンピオンを目ざす？







プレーヤー注目 ゲームデータのロード前に……

メモリーカードにすでに『ボクサーズロード』のセーブデータが存在するときは注意が必要です。たとえ空きブロック数が7以上確保されていても、今回のゲームデータが上書きしてしまいます。これまで育てたボクサーが消えてしまいますのでご注意ください。



もしものためのトラブルチェック

うまくメモリーカードにセーブできないときは……

- メモリーカードが差し込み口1にきちんと挿入されていますか？
- メモリーカードに必要な空きブロックが確保されていますか？

上記のポイントをもう一度チェックしてみよう！

CD-ROM ORIGINAL

TECH PlayStationでしか見られないオリジナルなコーナー。ムービーあり、データありの盛りだくさんで、見ごたえ十分だ。



TECH 1997.May PlayStation

1997.5 Original Menu

ORIGINAL 付属CD-ROMに入ってるよ

ひっかけ、ぶらさがり、よじのぼれ!

海腹川背・旬

メ エクシングエンタテイメント　J アクション　発 発売中　価 5800円[税別]

詳しくは60.61ページを見てね

攻略ムービー

[今月の海腹]

スーファミ版では口コミのみで実売数10万本を記録したという、人気ゲームの続編、『海腹川背・旬』。ラバーリングアクションという、独特のルアーの感触がたまらない。そのおもしろさは今回のハイテクムービーで一目瞭然。キミも間違いなくハマるぞ!



空だって飛べる!?

とげとげを飛び越えた!

この絶妙なバランスは必見!

ORIGINAL 付属CD-ROMに入ってるよ

3人の少女が繰り広げるアドベンチャーストーリー!

"ありす"インサイバーランド

メ グラムス　J ギャルベンチャー　発 発売中　価 5800円[税別]

プロモーションムービー



水無月ありす(14)

←小学校のころから天才ゲーマーとして名を馳せた、電脳関連に博学な主人公。声は浅田葉子さん。

鳳麗奈(14)

↑ありすの同級生。華僑豪商の娘で少しワガママ。幼少より中国拳法をしている。声は荒木香恵さん。

八神樹莉(14)

↑のんびりしているので同級生の麗奈に罵られるが、全然気にしないマイペース。声は宮村優子さん。



戦闘準備開始!

Let's Go!!

悪を許すな!

↑ありすたちは、学校から帰ると麗奈の家にある"ダイブ・システム・ルーム"へ向かう。"ルシア"の力でサイバーランドへ行き、さまざまな事件を解決していくのだ。

あなたがいなけりゃはじまらない。



ルシア

↑サイバーランドへのアクセスに欠かせない、"ダイブ・システム"のプログラムが擬人化した姿。サイバーランド内にのみ存在する。自らデータを取り込み、進化する能力を持つ。

あの千葉麗子プロデュースで話題になった、"ギャルベンチャー"の1作目『"ありす"イン サイバーランド(以下ありす～)』のプロモーションビデオを収録したぞ。

『ありす～』のストーリーは、仮想現実空間、通称《サイバーランド》で起こるさまざまな事件を解決する、3人の少女の活躍を描いたもの。全編喋りっぱなしのフルボイスシステムを採用、25名以上の豪華声優陣が出演している。収録したプロモーションビデオは、'96年のゲームショウに出展した作品を編集したものだ。

メ 発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格

ORIGINAL 付属CD-ROMに入ってます!!

プログラム知らずでも、3Dシューティングがツクれる!

3Dシューティングツクール

メ アスキー J ゲームコンストラクション 発 発売中 価 5800円[税別]

詳しくは58.59ページを見てね

サンプルゲームデータ

[今月のシューツク]

今月からマスターの作品を、セーブデータとして収録開始。ここでは収録された作品を、よりおもしろく遊ぶための方法を探求したり、ヒントを出したりしていくぞ。

ちなみに、特別講座のコース募集では、当選するとメモリーカードが3本もらえる。応募してね。

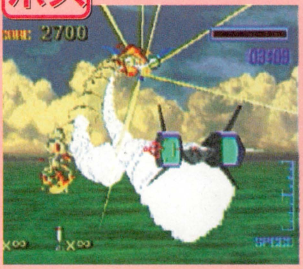


⬅敵を避けても木に当たると大ダメージ。注意しろ。



⬅壁の端にいる敵は倒しづらい。ミサイルで勝負。

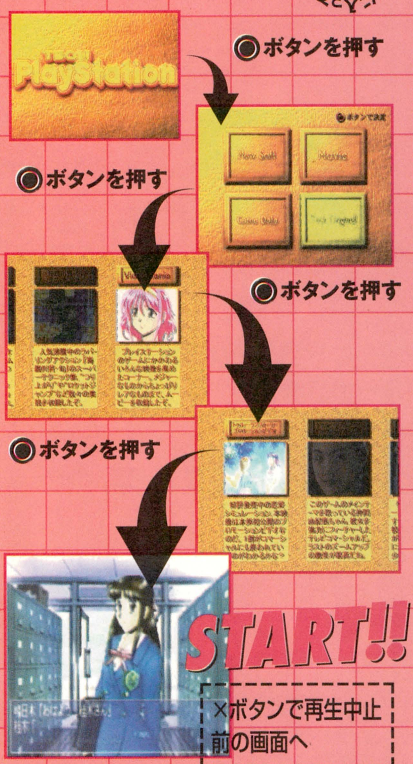
ボス



⬆ドラゴンをイメージして作成したボス。骨の部分を端から撃つと、徐々に短くなっていくぞ。出現したパワーアップアイテムは撃つと取れる。レーザーでなければ歯が立たないから、必ず取れ。また、ボスのレーザーに当たらない"安全地帯"も存在するので、ぜひ探してみてほしい。

Originalの見方

ORIGINAL 付属CD-ROMに入ってます!!



ORIGINAL 付属CD-ROMに入ってます!!

1ヵ月で恋愛を成就させよう!

トゥルー・ラブストーリー



ムービー

メ アスキー J 恋愛シミュレーション 発 発売中 価 5800円[税別]

昨年末に発売された、恋愛シミュレーション『トゥルー・ラブストーリー』のテレビCMとプロモーションビデオを収録したぞ。

このゲームは、プレーヤーが青空高校の2年生になり、引っ越すまでの1ヵ月間を使って、想いを寄せる女の子への告白を成功させることが目的。プレーする季節や、主人公のパラメータの初期設定を変えることで、その都度違った展開が楽しめるようになっている。

テレビCMは、主題歌を歌っている仲間由紀恵ちゃんの、顔のアップがとっても魅力的な"アイドル編"と、ゲームの女の子たちが登場する"アニメ編"を収録した。アニメ編ではゲーム画面も見ることができるぞ。

プロモーションビデオはいままでにどこでも発表されていない、貴重な一品。弊誌独占のスクープ映像だ。一部のカットはテレビCMでも使われたが、全編を公開するのはこれが初めて。マニアでなくても必見だ。

CM(アイドル編)



⬅図書館で、本を読んでいたその目をこっちに向けた仲間由紀恵ちゃん。ずっとこっちを見ててほしい。



⬅由紀恵ちゃんのアップ。こんな至近距離だと、さすがに照れる。でもここまできたらもっと近くで……。



⬅アイドル編CMでも、最後を締めるのは、ゲームに出てくる女の子たち。アニメ編と違って、背景は実写。

CM(アニメ編)



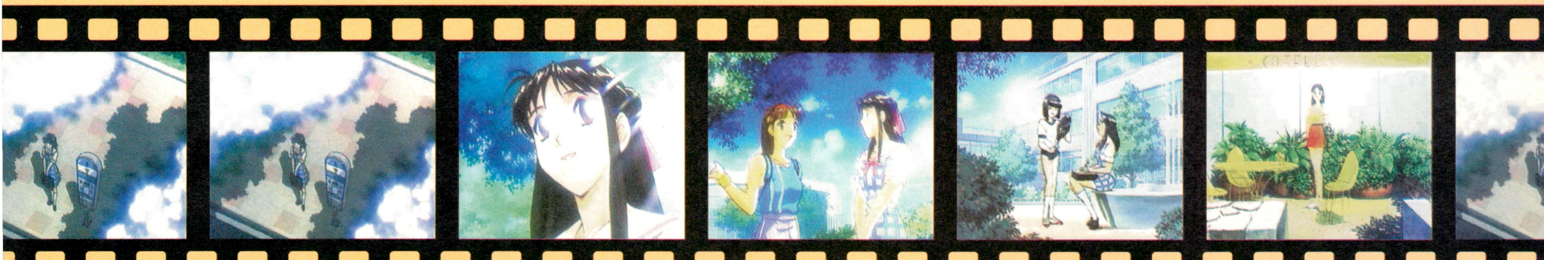
⬅下のプロモーションビデオの連続写真をよく見るとわかるが、こういう感じでテレビCMに使われているのだ。



⬆本多先輩と弥生ちゃんのほのぼのツーショット。ふたりの笑顔がまぶしいぞ。



⬆青い空と木漏れ日のなかで、そよ風に吹かれる綾音さん。とてもさわやかなカットだ。



PROMOTION VIDEO 本邦初公開!!

TECH PlayStation 5月号

読者プレゼント

今回も普通は手に入らないような販促物、プレミアムグッズをたくさん用意したぞ。テレホンカードは、秘蔵コレクションのひとつにして、友達に自慢しよう!!

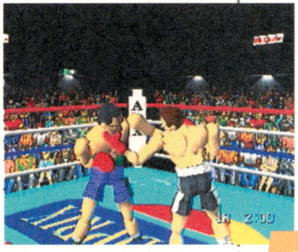
A『ヒロインドリーム』
ソフト&ポスター 提供：マップジャパン



●普通の女の子"舞木静"を、芸能界のスター"ヒロイン"に育てる育成SLG。ディレクターであるキミが、彼女の運命を決めるのだ。『2』の発売を機に、作成中のリバーシブルポスターもセットで大プレゼント!!

5名

B『ボクサーズロード』
ソフト 提供：ニュー



●ボクサーの生活をトレーニング、食事、試合とリアルに再現するスポーツSLG。目ざすは世界チャンピオンだ!!

5名

C『公開されなかった手記』
ソフト 提供：Team Bughouse



●美しいCGと豊かな臨場感を持った3Dアドベンチャー。行方不明になった高校生を無事に助け出せ!

3名

D『チョー倉庫番55』
ミニゲーム
提供：エクシングエンタテイメント



●パズルの名作「倉庫番」がキーチェーンゲームになったぞ。面の総数は55+α。"サウンドOFF"、"自動電源OFF"などの親切機能搭載だ。

5名

E『小森まなみのPOP'Nパジャマ』
テレホンカード
提供：エクシングエンタテイメント



3名

●声優、小森まなみがDJをしているラジオ番組のテレカ。いまも放送してるので、ファンでなくても聞いてみてね。

F『ストーンウォーカーズ』
テレホンカード
提供：サンソフト



5名

●マヤ神話をモチーフにしたアドベンチャーゲームのテレカ。"井上邦彦"氏デザインのキャラクターが、とってもグー。

G『ガメラ2000』
テレホンカード
提供：大映



5名

●ガメラと共に人類の危機を救う3Dシューティングゲームのテレカ。描かれているガメラのアップは迫力満点だ。

H『スレイヤーズ RETUERN』
テレホンカード
提供：バンダイビジュアル株式会社



5名

●劇場公開アニメ『スレイヤーズRETURN』の、LD&ビデオ発売記念特製テレカ。LDとビデオは各7573円[税別]で'97年4月25日発売。

I『Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜』
テレホンカード 提供：サンソフト



5名

●競馬のジョッキーをシミュレートした"競馬アクション"。これはキャンペーンで当たるテレホンカードだ。

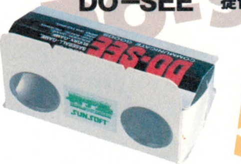
J『Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜』
勝負占 提供：サンソフト



10名

●"本命"、"対抗"、"穴"、を一度に予想できる占いグッズ。これで占えば大当たり続出の、一攫千金も夢じゃないかも。

K『Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜』
DO-SEE 提供：サンソフト



5名

●組立て式の簡易オペラグラス。遠くのお馬さんを見るのにとっても便利。でも絶対に太陽を見てはダメなのだ!

L『Virtual Gallop 騎手道〜南井克巳〜』
ポスター 提供：サンソフト



5名

●B2版のでっかいポスター。部屋に貼ってゲームをプレーすれば、気分はすっかり"南井克巳"で大勝利、間違いなし!

M『ファイロ&クロード』
水鉄砲 提供：BMGジャパン



●主人公のファイロとクロードがぶっ放しているガンが水鉄砲になったぞ。危険な街では手放せない。これで悪を撃つのだ!

10名

N『フォトジェニック』
下敷き 提供：サンソフト



10名

●カメラマンと美少女の純愛を描いた恋愛SLGの下敷き。美少女を下に敷くのは、もったいないかな。

O『ZUNTATA RECORDS』
ステッカー 提供：タイトー



10名

●タイトーのオリジナル音楽レーベルのステッカー。ゲームミュージックのCD化だ!

応募方法

巻末のアンケートはがきに、ほしいものの名前を書いて応募するのだ。が、気を付けることがある。必要なことはみんな書くこと。抜けていると無効になるぞ。それから、締切のこと。今回の締切は、'97年4月29日(当日消印有効)だ。抽選後にはがきが来てもプレゼントはもう無いぞ。以上、ふたつのことに注意せよ。はがき、待ってるぜ。

締切 '97年4月29日(当日消印有効)

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

TECH PlayStationはスタッフを求めています!!

陽気に元気にハキハキと!

へこたれずにやり抜く責任感ある人を求む!!

TECH PlayStationでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。応募締切は'97年4月末日。履歴書と自己PR文を、下記のあて先まで送ってください。締切後1ヵ月以内に、書類選考を通過した面接予定者に電話でご連絡いたします。

契約社員は基本的に実務経験1年以上の経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日曜日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは編集者を志す、18歳以上で週4日以上勤務可能な人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。勤務時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

※応募書類は返却しません。

あて先
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「TECH PlayStation 編集スタッフ募集」係

アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。よりよい『TECH PlayStation』を制作するための参考とさせていただきます。締切は4月28日(消印有効)とさせていただきます。92ページに掲載いたしましたプレゼントは、綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントはおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

Q1.氏名
Q2.フリガナ
Q3.年齢
Q4.生年月日
Q5.郵便番号
Q6.住所
Q7.電話番号
Q8.本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。
Q9.一番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?
Q10.これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが一番期待しているものは?
Q11.あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?
1.プレイステーション 2.サターン 3.ファミコン 4.スーパーファミコン 5.NINTENDO64 6.ゲームボーイ 7.メガドライブ 8.ネオジオまたはネオジオCD 9.パソコン
Q12.今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)
1.表紙 2.PlayStation NEWS 3.PlayStation SOFT NOW 4.NEW SOFT 発売スケジュール 5.洋ゲーランキング 6.特集恋愛ゲーム徹底分析 7.コミックレビュー 高河ゆん 8.コミックレビュー もんでんあきこ 9.コミックレビュー 近藤敏信 11.コミックレビュー 竹本 泉 12.コミックレビュー 立木大和 13.コミックレビュー 奥瀬サキ 14.コミックレビュー 松山花子 15.TECH GAME PROJECT ブシドーブレード 16.TECH GAME PROJECT 海腹川背・旬テクニック講座 17.TECH GAME PROJECT 3Dシューティングツクール講座 18.TECH GAME PROJECT ゲーマーズコロシアム 19.TECH GAME PROJECT 次号予告 20.時にはデジタルなお話を 佐藤 明 21.時にはデジタルなお話を 南原 順 22.時にはデジタルなお話を 北久保弘之 23.時にはデジタルなお話を 高田明美 24.時にはデジタルなお話を 桝田省治 25.時にはデジタルなお話を 岡野由香 26.時にはデジタルなお話を すぎやま現象 27.時にはデジタルなお話を トクナガ ヒデカツ 28.時にはデジタルなお話を ばびー(ZUNTATA) 29.時にはデジタルなお話を 近藤敏信 30.時にはデジタルなお話を 杉山一郎・松田浩二 31.時にはデジタルなお話を 丹下 桜 32.花田ポン吉劇場 33.PS.アイラブユー 34.CD-ROM体験版マニュアル 35.CD-ROM MOVIE 36.CD-ROM DATA 37.CD-ROM Original 38.読者プレゼント
Q13.今号でつまらなかった記事は?(いくつでも)
Q.12の項目から選んでください
Q14.今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも) 1.『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』体験版 2.『FIGHTING NETWORK RINGS』体験版 3.『ガメラ2000』体験版 4.『DOUBLE EAGLE』体験版 5.『キャロムショット』体験版 6.『ぐっすんぱらだいす』体験版 7.『バトルバグス』体験版 8.『こみゅにてぃぽむ』ムービー 9.『シティーブラボー』ムービー 10.『FIGHTERS' IMPACT』ムービー 11.『レシプロヒート5000』ムービー 12.『ギャラクシーファイト』ゲームデータ 13.『チョロQ、チョロQ2』ゲームデータ 14.『闘神伝3』ゲームデータ 15.『Virtual Gallop』ゲームデータ 16.『Pandora Project』ゲームデータ 17.『BOXER'S ROAD』ゲームデータ 18.『3Dシューティングツクール講座』サンプルデータ 19.『海腹川背・旬テクニック講座』ムービー 20.『VideoMania』ムービー
Q15.今号でつまらなかったCD-ROM番組は?(いくつでも) Q.14の項目から選んでください。
Q16.性別は? 1.男 2.女
Q17.職業は? 1.小学生未満 2.小学生 3.中学生 4.高校生 5.大学生・大学院生 6.短大・専門学校・予備校生 7.会社勤務 8.自営業 9.主婦 10.そのほか

ご協力ありがとうございました。

TECH PlayStation '97年6月号は
4月30日(水曜日)発売

次号もガンガン飛ばしていくので
ガンガン飛ばされぬよう注意だ!!

END SECTOR

Technology & **E**ntertaiment on **C**omputer for **H**obby

TECH PlayStation 1997.May

■発行日	1997年5月1日
■発行所	株式会社アスキー
	〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表	03-5351-8111
■出版営業部	03-5351-8194(ダイヤルイン)
■広告営業部	03-5351-8199(ダイヤルイン)
■振替	東京4-161144
■テック編集部	03-5351-8366(ダイヤルイン)
■テック質問電話	03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

AD INDEX

STAFF

■発行人　橋本孝久

■編集人　河野真太郎

■編集長　山川真太朗

■副編集長　花塚弘／上京陽一／比嘉隆／鈴木義孝／林久徳／田川実

■デジタル技術部のおじさん・本間智嗣

■アートディレクター　中村治(blue)

■デスク　吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね

■編集スタッフ　飛田浩一／豊泉博司／楠見亮太／南謙治／及川史朗／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／田村裕二／大村正明／後藤名保／内田幸二／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／外丸敏弘／金澤有紀子／松本英治

■制作スタッフ　藤井宏昌／鈴木昭宏／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／嘉瀬智之／岡崎弥佳／菊池聖司／岡田真由美／木村悦子／井澤利昭

■編集協力　川島圭介／矢野厚／山崎彰叙／株式会社水野プロダクション／ジャングル・ファクトリー／K-WRITER'S CLUB／北久保弘之／高田明美／杉山一郎／松田浩二／桝田省治／ばびー／佐藤明／近藤敏信／すぎやま現象／丹下桜／岡野由香／徳永秀勝／南原順／遠藤大輔／渡辺敏男／石塚修／北添希好／毛利春治／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／荒木秀哉／立石瑞穂／牧亮児／水田虎太郎／佐藤仁美／富田敬弘／五十嵐ちはる／花島次郎／阿部悟郎／高橋純／青山延崇／中丸清一／高橋量／羽田野裕司／茂木正樹／田中進之祐／木崎貴史／高山真彰／佐藤大作／佐藤裕／高橋市郎／白幡敦／村田茂徒／今井政和／木村光宏／加藤貴雅／木村恵里香／河嶋啓／小松智幸／福井祐貴／篠原義夫／斉藤徳子／伊藤三恵／秋本輝夫／石川整／戸塚いいち

■制作進行　栗原和子／樽本義之／山本一正／稲垣大地

■制作協力　井上文雄／大野有香／高橋裕子(blue)

■アメリカ駐在　松下淳／ズル・アリフィン／フランツ・ステェッペンバッハ三世

■フォトグラフ　八木澤芳彦／松本匡史／岡田清孝／加藤文哉／長谷川朗／神田喜和

■イラスト・オブジェ　高河ゆん／竹本泉／立木大和／松山花子／近藤敏信／天津冴／もんでんあきこ／奥瀬サキ／尾崎理香／竹村友美／ひろ瀬りか／竹田和史

■CD-ROM制作協力　アイレム株式会社／株式会社アジェンダ／株式会社アルトロン／株式会社エクシング／グラムス株式会社／株式会社光栄／サン電子株式会社／株式会社ズーム／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント／大映株式会社／株式会社タイトー／株式会社タカラ／Team Bughouse／デジタルフロンティア／株式会社ナグザット／株式会社ニュー／株式会社バンダイビジュアル／株式会社バンタンインターナショナル／パイオニアLDC株式会社／株式会社ビック ウエスト／株式会社フィルインカフェ／株式会社水野プロダクション／株式会社ユニット／株式会社デジタルウェイブ

■出版業務　望月紹良／関根隆之

■広告営業　大野真／松村道治／小林健太郎／原川朗広／高橋利恵／松尾誠

■雑誌営業　井上大介

郵 便 は が き

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

151-24

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 5月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌93ページにあります。

Q1. 氏 名 [ ]

Q2. フリガナ [ ]

Q3. 年齢 [歳]

Q4. 生年月日 [年 月 日]

Q5. 郵便番号 [〒 -]

Q6. 住 所 [都道府県 市区郡]

Q7. 電話番号 [( ) -]

Q8. 本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

[ ]

Q9. 一番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか？

[ ]

Q10. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが一番期待しているものはなんですか？

[ ]

TECH PlayStation 5月号アンケートはがき

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

Q11. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Q12. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

Q13. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)
Q.12の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30

Q14. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

Q15. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)
Q.14の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

Q16. 性別は？

男 1　女 2

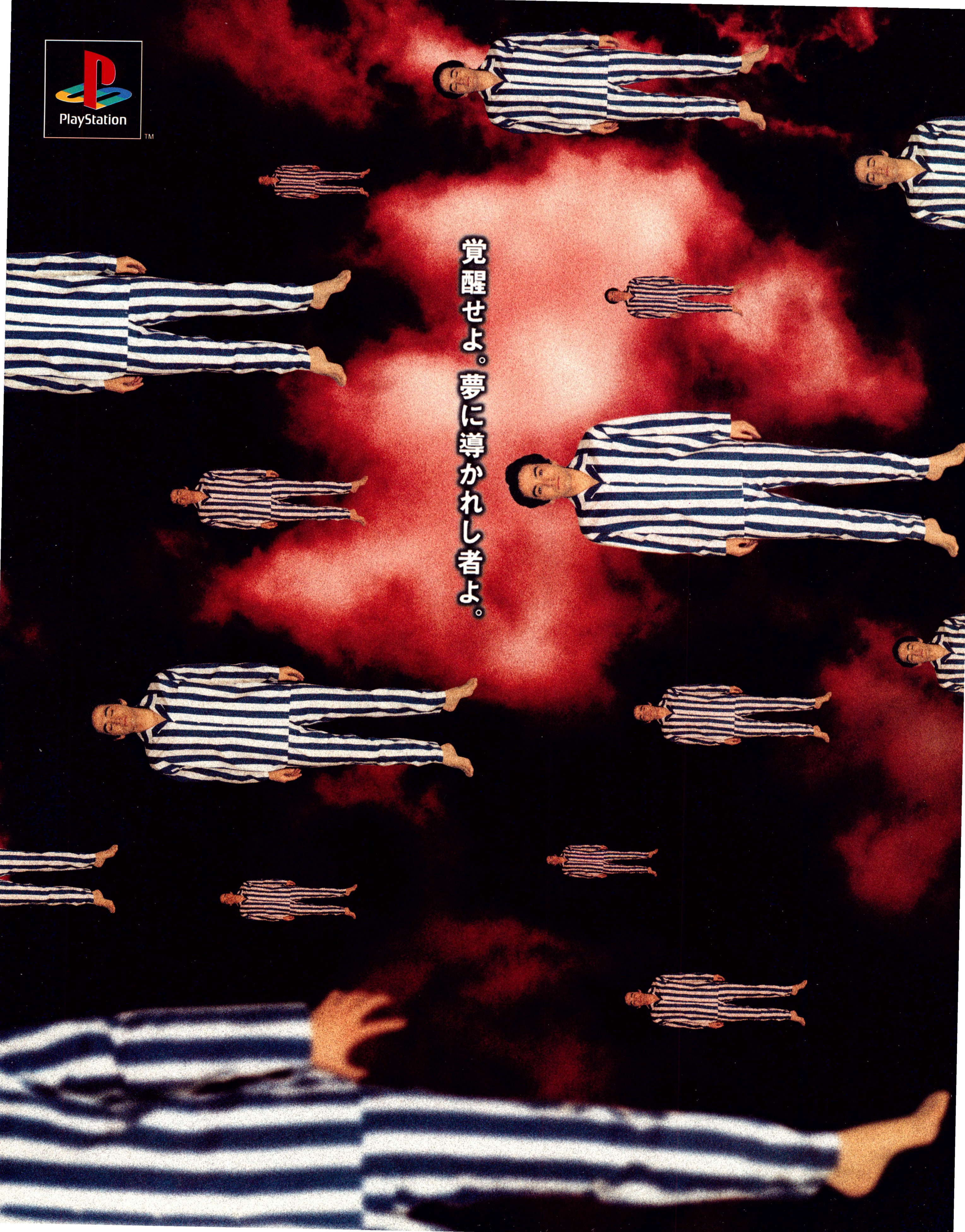
Q17. 職業は？

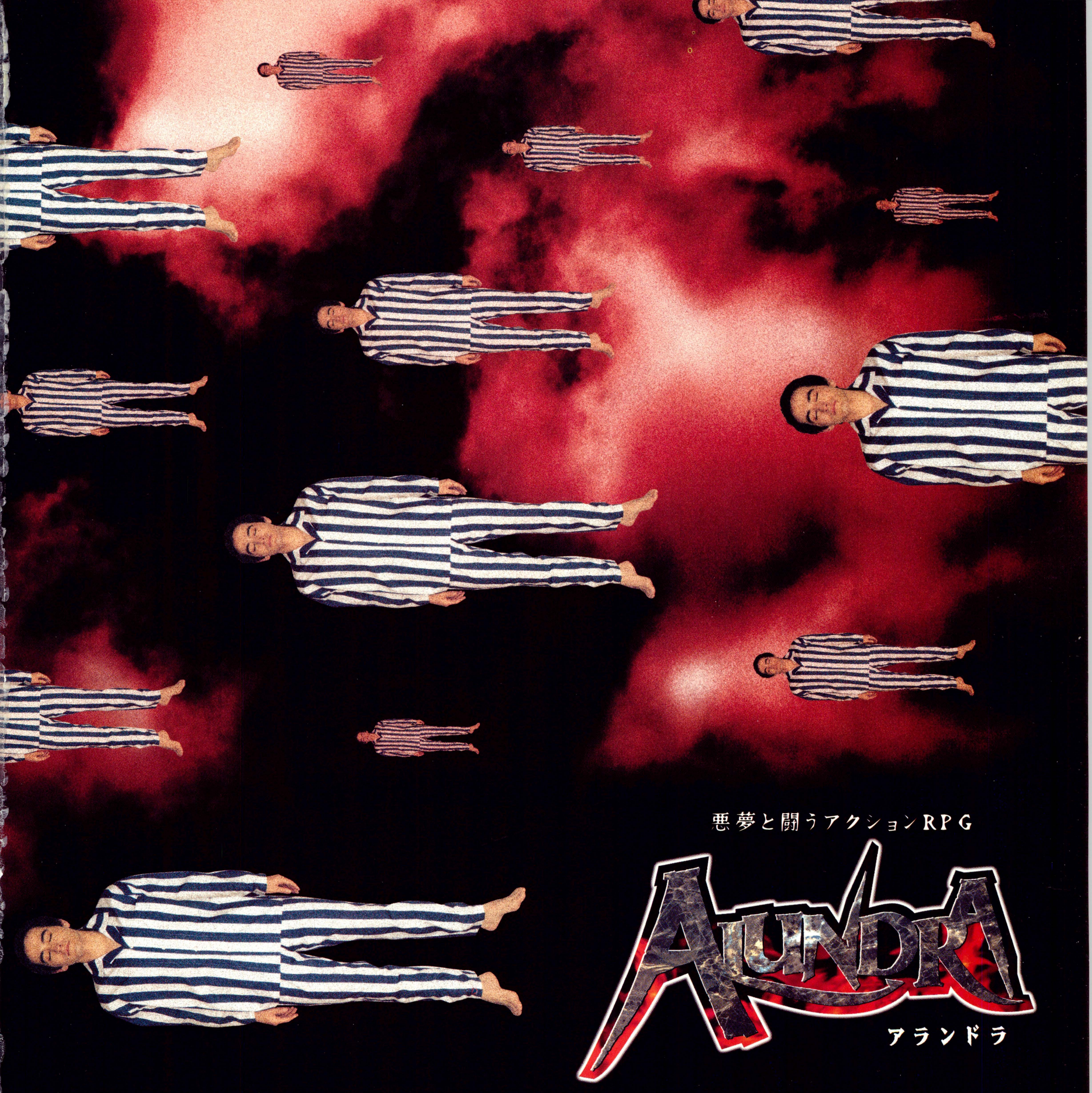
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

お便りコーナー



ASCII
空前絶後!! パソコン雑誌にして
初の通巻250号達成!!
特集●250号なんて通過点! 500号、1000号を目指して未来を語る
明日のコンピューター
〜怒涛の250人インタビュー〜
日本語版未発売!
しかし、おもしろいから
大攻略!!
DIABLO
パソコンソフト
109本
大紹介!!
250
250号を
ゲームで祝え!
信長の野望・将星録
大戦略マスターコンバット
新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド
クロックタワー
リトルラバーズ
ザ・コンビニ
〜ANOTHER WORLD〜
総合デジタルソフトウェア情報誌
LOGIN
ログイン7号は
絶賛発売中!!
毎月第1、第3金曜日発売 特別定価500円
URL http://www.ascii.co.jp/pb/login/
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー


PlayStation
TM
覚醒せよ。夢に導かれし者よ。


悪夢と闘うアクションRPG
ALUNDRA
アランドラ

テック・プレイステーション・5月号
平成9年5月1日発行
発行人／橋本孝久
編集人／河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8111（大代表）
☎03・5351・8366（編集部）
定価1280円（本体1243円）

Printed in Japan 大日本印刷
T1006439051285
雑誌06439-05